

**REVITALISASI DESAIN INTERIOR  
GEDUNG KESENIAN SOBOKARTTI DI SEMARANG**

TUGAS AKHIR KARYA



OLEH

HAYYUMI NOOR

NIM. 12150127

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2018**

**REVITALISASI DESAIN INTERIOR  
GEDUNG KESENIAN SOBOKARTTI DI SEMARANG**

**TUGAS AKHIR KARYA**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S-1  
Program Studi Desain Interior  
Jurusan Desain



**OLEH**

**HAYYUMI NOOR**

**NIM. 12150127**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**

**INSTITUT SENI INDONESIA**

**SURAKARTA**

**2018**

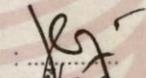
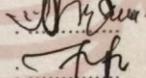
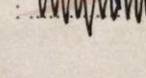
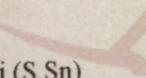
HALAMAN PENGESAHAN  
TUGAS AKHIR KARYA

REVITALISASI DESAIN INTERIOR GEDUNG KESENIAN SOBOKARTTI  
DI SEMARANG

Disusun Oleh:  
NAMA: HAYYUMI NOOR  
NIM: 12150127

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji  
Pada tanggal 1 FEBRUARI .....2018

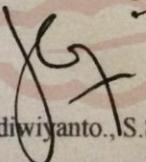
Tim Penguji

Ketua Penguji	: Joko Budiwiyanto., S.Sn., M.A	
Sekretaris	: Dr. Sri Hesti Heriwati., M.Hum	
Penguji Bidang I	: Putri Sekar Hapsari., S.Sn., M.A	
Penguji Bidang II	: Eko Sri Haryanto., M.Sn	
Pembimbing	: Ahmad Fajar Ariyanto., M.Sn	

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai  
Salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)

Pada Institut Seni Indonesia Surakarta  
Surakarta, 9 FEBRUARI .....2018

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

  
Joko Budiwiyanto., S.Sn., M.A.  
NIP. 197207082003121001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hayyumi Noor

NIM : 12150127

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya dengan judul :

Revitalisasi Desain Interior Gedung Kesenian Sobokartti di Semarang adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiasi, maka saya bersedia mendapat sanksi dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 9 FEBRUARI 2018

Yang menyatakan,



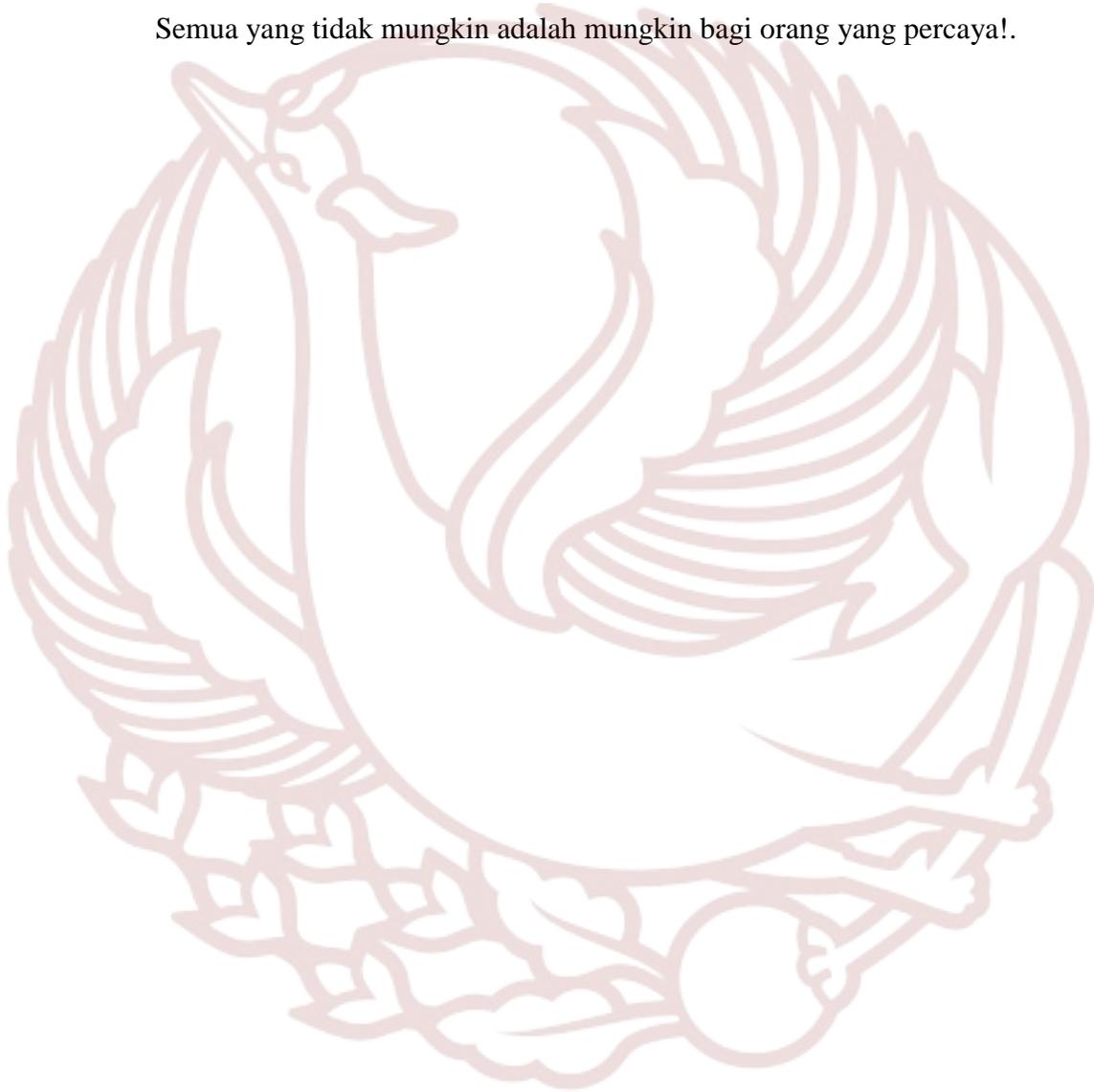
Hayyumi Noor

NIM. 12150127

## **MOTTO**

“All the impossile is possible for those who believe!”

Semua yang tidak mungkin adalah mungkin bagi orang yang percaya!.



## ABSTRAK

### REVITALISASI DESAIN INTERIOR GEDUNG KESENIAN SOBOKARTTI DI SEMARANG

Revitalisasi Desain Interior Gedung Kesenian Sobokartti di Kota Lama Semarang memiliki tujuan menghidupkan kembali bangunan cagar budaya yang sudah mulai terbengkalai, kawasan kota lama Semarang adalah daerah bersejarah dengan banyaknya bangunan kuno yang berpotensi untuk dikembangkan secara kebudayaan, ekonomi serta wilayah konservasi yang menjadi kawasan pariwisata dan patut dikunjungi wisatawan yang menawarkan eksotisme kota tua. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan tema, pendekatan ergonomi dan pendekatan estetis dengan gaya *colonial*. Perencanaan ruang meliputi *lobby, cafe, gallery*, area pengurus, dan area penonton. Fasilitas penunjang untuk pengelola yaitu area pengurus.

**Kata kunci:** Gedung Kesenian, Revitalisasi, *Colonial*

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, inayah dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tugas Akhir dengan berbagai perjuangan yang cukup berat. Adapun hasil penulis syukuri sebagai berkah Allah SWT yang diberikan kepada penulis.

Karya Tugas Akhir dengan judul “Revitalisasi Desain Interior Gedung Kesenian Sobokartti“ di Semarang, merupakan wadah untuk memberikan fasilitas publik berupa tempat hiburan dan tempat edukasi tentang seni pertunjukan budaya Jawa.

Karya ini disusun atas jerih payah semua pihak yang sangat sungguh-sungguh dalam membimbing dan meluangkan banyak waktu untuk penulis. Masukan dan saran selalu diberikan kepada penulis, sehingga rasa syukur dan terimakasih yang sedalam-dalamnya penulis sampaikan kepada:

1. Ahmad Fajar Ariyanto S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir dan Ketua Prodi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain yang membimbing dengan sepenuh hati, dengan sabar dan ikhlas, serta memberikan banyak waktu untuk penulis guna memberikan saran dan masukan kepada penulis.
2. Dhian Lestari Hastuti S.Sn., M.Sn. selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan saran/ masukan kepada penulis ketika menghadapi kendala dalam proses pengerjaan penulisan Tugas Akhir.

3. Ir. Tri Prasetyo Utomo, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta yang telah memberikan izin penulis untuk membuat karya ini.
4. Joko Budiwiyanto., S.Sn., M.A. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta yang telah memberikan kesempatan penulis untuk membuat karya ini.
5. Bapak /Ibu para Dosen Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Surakarta yang memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berarti bagi penulis dari semester awal hingga akhir yang sangat bermanfaat bagi penulis.
6. Kedua orang tua khususnya Mama dan Papa, serta Kakak Noviana Reza Pahlevi dan Adik Noorita Shaummia yang selalu memberikan motivasi, masukan secara moril maupun material, doa, dan semangat bagi penulis yang dapat bernilai lebih dari sebuah pengorbanan.
7. Kekasih tercinta Rowi Olsalin Mutmainah, Terima kasih perhatian dan kesabaranmu yang telah memberikan semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Teman diskusi Gilang, Adhit, Feri, Gasta, Ibnu, Youdo, Agung Erwanda yang selalu mendukung atas kelancaran selama proses Tugas Akhir.
9. Alfian Kurniawan, Sahabat yang telah menemani, memberi semangat dan memberi masukan penulis, sehingga Karya Tugas Akhir ini dapat segera terselesaikan.

10. Rekan-rekan dan teman-teman Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta, khususnya angkatan 2012 yang telah memberi semangat dan berjuang bersama.

11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dan telah membantu dalam bentuk apapun untuk menyelesaikan penulisan ini saya ucapkan terimakasih, semoga Allah SWT akan membalas kebaikan dan bantuannya.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna dan banyak terdapat kekurangan, untuk itu sangat diharapkan kritikan dan saran dari semua pihak guna penyempurnaan.

Surakarta, Februari 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	i
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Gagasan Perancangan .....	6
C. Tujuan Perancangan .....	7
D. Manfaat Perancangan .....	7
E. Tinjauan Sumber Perancangan .....	9
F. Landasan Perancangan .....	10
G. Metode Perancangan .....	15
H. Sistematika kepenulisan .....	19
<b>BAB II DASAR PEMIKIRAN DESAIN</b>	
A. Tinjauan Umum .....	
1. Definisi Kota Semarang .....	21
2. Tinjauan Teori .....	26
3. Sejarah Seni Pertunjukan .....	27
4. Aspek Yuridis Formal .....	28

B. Tinjauan Khusus .....	
1. Profil Gedung Kesenian Sobokartti Semarang	
a. Visi, Misi, Filosofi Gedung Kesenian Sobokartti .....	30
b. Jenis Usaha Pelayanan .....	31
c. Sejarah Gedung Kesenian Sobokartti .....	32
d. Site Plan .....	34
2. Organisasi	
a. Struktur Organisasi .....	36
b. Jumlah Personil dan Deskripsi Kerja .....	38
c. Tata Alur Kerja dan Hubungan Kerja .....	40
d. Kebutuhan Aktifitas dan Fasilitas .....	42
3. Persyaratan Fungsional	
a. Ergonomi .....	44

### **BAB III TRANSFORMASI DESAIN**

A. Profil Perusahaan .....	
1. Jenis Usaha .....	48
2. Struktur Organisasi .....	52
3. Jumlah Personil dan Deskripsi Kerja .....	53
4. Tata Alur Kerja dan Hubungan Kerja .....	55
B. Pengguna, Aktivitas dan Kebutuhan Ruang .....	
1. Kebutuhan Aktifitas dan Fasilitas .....	56
2. Aktifitas Dalam Ruang .....	58
3. Kebutuhan Ruang Revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti .....	60
4. Kebutuhan Ruang .....	63
C. Program Ruang .....	
1. Kapasitas dan Besaran Ruang .....	64
2. Hubungan Antar Ruang .....	66
3. Pola Hubungan Antar Ruang .....	70
4. <i>Grouping</i> dan <i>Zoning</i> .....	70

5. Sirkulasi .....	76
6. <i>Layout</i> .....	82
D. Gubahan ruang .....	
1. Konsep Tema/ Gaya Interior.....	86
a. Transformasi Bentuk .....	88
2. Elemen Pembentuk Ruang .....	89
3. Elemen Pengisi Ruang .....	118
4. Konsep Pengkondisian Ruang .....	138
<b>BAB IV HASIL DESAIN</b>	
A. Gambar Denah <i>Existing</i> .....	149
B. Gambar Rencana <i>Layout</i> .....	150
C. Gambar Rencana Lantai .....	151
D. Gambar Rencana <i>Ceiling</i> .....	152
E. Gambar Potongan .....	153
F. Gambar Detail Kontruksi Interior .....	154
G. Gambar Desain Mebel .....	155
H. Gambar Detail Kontruksi Mebel .....	156
I. Gambar Perspektif .....	157
<b>BAB V KESIMPULAN</b>	
A. Kesimpulan .....	169
B. Saran .....	171
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	172

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Peta Kota Semarang .....	22
Gambar 2 Diagram Perekonomian Kota Semarang .....	23
Gambar 3 Tabel Pengunjung Kota Semarang .....	24
Gambar 4 Peta Letak Gedung Sobokartii Semarang .....	35
Gambar 5 Peta Lokasi Gedung Kesenian Semarang.....	36
Gambar 6 Standarisasi Meja Kantor .....	45
Gambar 7 Standarisasi Meja Kantor .....	45
Gambar 8 Standarisasi Meja Makan .....	46
Gambar 9 Standarisasi Ukuran Sirkulasi Dua Arah.....	46
Gambar 10 Standarisasi Ukuran <i>Washtafle</i> .....	47
Gambar 11 Standarisasi Ukuran <i>Closet</i> .....	47
Gambar 12 Organisasi Ruang Radial.....	68
Gambar 13 Pola Hubungan Antar Ruang.....	69
Gambar 14 Alternatif <i>Zoning Grouping</i> 1 .....	72
Gambar 15 Alternatif <i>Zoning Grouping</i> 2 .....	73
Gambar 16 Alternatif Arus Sirkulasi 1 .....	78
Gambar 17 Alternatif Arus Sirkulasi 2 .....	79
Gambar 18 Alternatif Layout Gedung Kesenian Sookartti 1 .....	82
Gambar 19 Alternatif Layout Gedung Kesenian Sookartti 2.....	83
Gambar 20 Transformasi Desain Bentuk dari Kendang Ciblon .....	87
Gambar 21 CCTV ( <i>Close Circuit Television</i> ).....	147
Gambar 22 <i>Sprinkler Alarm</i> .....	147

Gambar 23 <i>Fire Alarm</i> .....	147
Gambar 24 Suasana interior Cafe di Gedung Kesenian Sobokartti Semarang .....	158
Gambar 25 Suasana interior Cafe di Gedung Kesenian Sobokartti Semarang .....	158
Gambar 26 Suasana Cafe di Gedung Kesenian Sobokartti Semarang .....	159
Gambar 27 Suasana Cafe di Gedung Kesenian Sobokartti Semarang .....	159
Gambar 28 Suasana interior Galeri di Gedung Kesenian Sobokartti Semarang...	160
Gambar 29 Suasana interior Galeri di Gedung Kesenian Sobokartti Semarang...	160
Gambar 30 Suasana interior ruang Pengurus di Gedung Kesenian Sobokartti.....	161
Gambar 31 Suasana interior ruang Pengurus di Gedung Kesenian Sobokartti.....	161
Gambar 32 Interior area lobi di Gedung Kesenian Sobokartti Semarang .....	162
Gambar 33 Interior ruang Meeting di Gedung Kesenian Sobokartti Semarang ...	162
Gambar 34 Interior ruang Meeting di Gedung Kesenian Sobokartti Semarang ...	163
Gambar 35 Interior ruang Kontrol di Gedung Kesenian Sobokartti Semarang ....	163
Gambar 36 Interior area pertunjukan Gedung Kesenian Sobokartti Semarang ....	164
Gambar 37 Interior area pertunjukan Gedung Kesenian Sobokartti Semarang ....	164
Gambar 38 Interior ruang latihan Gedung Kesenian Sobokartti Semarang.....	165
Gambar 39 Interior ruang latihan Gedung Kesenian Sobokartti Semarang.....	163

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tugas Dan Tanggung Jawa Pengelola Gedung.....	40
Tabel 2. Sistem Operasional Gedung .....	41
Tabel 3. Kebutuhan Ruang Bagi Pengelola Gedung .....	44
Tabel 4. Tugas Dan Tanggung Jawa Pengelola Gedung.....	55
Tabel 5 Sistem Operasional Gedung.....	56
Tabel 6. Keutuhan Ruang Bagi Pengelola Gedung.....	58
Tabel 7. Aktifitas Kebutuhan Ruang Pada Area Pengelola .....	60
Tabel 8. Aktifitas, Kebutuhan ruang pada Area Refreshmen .....	61
Tabel 9. Aktifitas, Kebutuhan ruang pada Area Keamanan.....	62
Tabel 10. Aktifitas, Kebutuhan ruang pada Area Pemain.....	62
Tabel 11. Kapasitas Dan Besaran Ruang .....	65
Tabel 12. Indikator Penilaian Alternatif <i>Grouping Zoning</i> .....	74
Tabel 13. Indikator Penilaian Alternatif Sirkulasi .....	80
Tabel 14 Indikator Penilaian Alternatif <i>Layout</i> .....	84
Tabel 15. Analisis Alternatif Desain Lantai Area Resepsionis .....	92
Tabel 16. Analisis Alternatif Desain Dinding Area Resepsionis.....	94
Tabel 17. Analisis Alternatif Desain <i>Ceiling</i> Area Resepsionis .....	95
Tabel 18. Analisis Alternatif Desain Lantai Area <i>Cafe</i> .....	97
Tabel 19. Analisis Alternatif Desain Dinding Area <i>Cafe</i> .....	98
Tabel 20. Analisis Alternatif Desain <i>Ceiling</i> Area <i>Cafe</i> .....	99
Tabel 21. Analisis Alternatif Desain Lantai Area Galeri.....	101

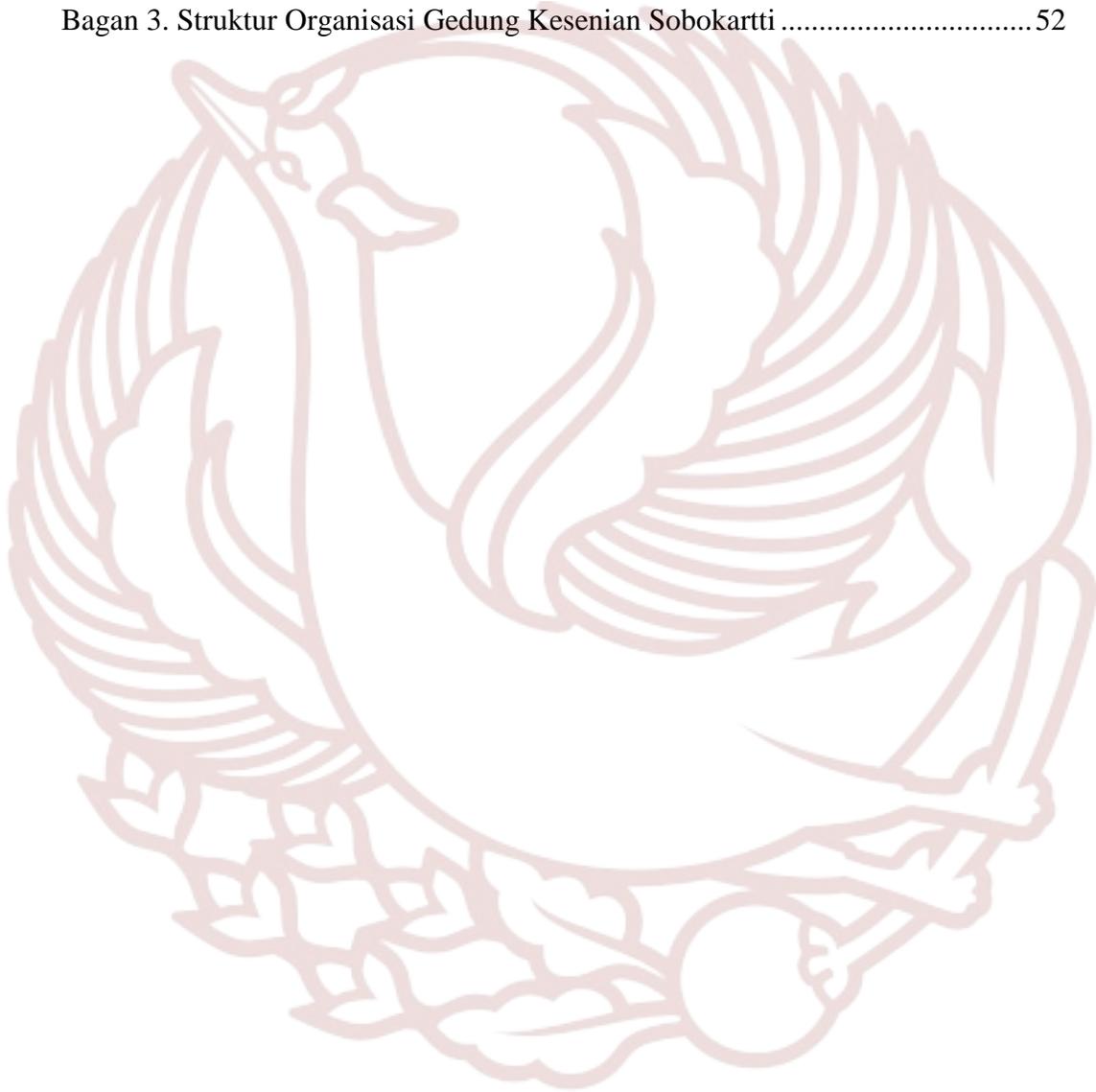
Tabel 22. Analisis Alternatif Desain Dinding Area Galeri .....	102
Tabel 23. Analisis Alternatif Desain <i>Ceiling</i> Area Galeri .....	104
Tabel 24. Analisis Alternatif Desain Lantai Area Pengurus .....	105
Tabel 25. Analisis Alternatif Desain Dinding Area Pengurus .....	106
Tabel 26. Analisis Alternatif Desain <i>Ceiling</i> Area Pengurus .....	108
Tabel 27. Analisis Alternatif Desain Lantai Area Penonton.....	109
Tabel 28. Analisis Alternatif Desain Dinding Area Penonton.....	110
Tabel 29. Analisis Alternatif Desain <i>Ceiling</i> Area Penonton .....	112
Tabel 30. Analisis Alternatif Desain Lantai Area Pemain.....	113
Tabel 31. Analisis Alternatif Desain Dinding Area Pemain.....	115
Tabel 32. Analisis Alternatif Desain <i>Ceiling</i> Area Pemain .....	116
Tabel 33. Analisis Alternatif Desain Kursi Area Resepsionis .....	118
Tabel 34. Analisis Alternatif Desain Meja Area Resepsionis.....	120
Tabel 35. Analisis Alternatif Desain Meja Area <i>Cafe</i> Dalam.....	121
Tabel 36. Analisis Alternatif Desain Meja Area <i>Cafe</i> Luar.....	124
Tabel 37. Analisis Alternatif Desain Kursi Area <i>Cafe</i> Luar .....	126
Tabel 38. Analisis Alternatif Desain <i>Cashier</i> Area <i>Cafe</i> .....	127
Tabel 39. Analisis Alternatif Desain Vitrin Area Galeri.....	128
Tabel 40. Analisis Alternatif Desain Vitrin Area Galeri.....	131
Tabel 41. Analisis Alternatif Desain Vitrin Area Galeri.....	132
Tabel 42. Analisis Alternatif Desain Meja Area Pengurus .....	134
Tabel 43. Analisis Alternatif Desain Kursi Area Pengurus .....	135
Tabel 44. Analisis Alternatif Desain Kursi Area Penonton .....	137

Tabel 45. Analisis Pencahayaan Masing- Masing Ruang..... 143



## DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Tahapan Proses Desain .....	17
Bagan 2. Struktur Organisasi Sobokartti <i>Master Plan</i> .....	37
Bagan 3. Struktur Organisasi Gedung Kesenian Sobokartti .....	52



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Semarang merupakan salah satu kota di Propinsi Jawa Tengah yang cukup dikenal dengan wisata sejarahnya. Sejarah berdirinya kota Semarang diawali dengan diangkatnya Ki Ageng Pandan Arang sebagai Bupati Semarang yang pertama oleh pemerintahan Kasultanan Demak. Pusat pemerintahan Kadipaten saat itu adalah disekitar Kanjengan, dengan peninggalan antara lain Masjid Kauman. Setelah Ki Ageng Pandan Arang wafat, digantikan oleh puteranya bernama Pandan Arang II yang diangkat oleh Kasultanan Demak pada tanggal 2 Mei 1547, yang kemudian ditetapkan sebagai hari lahir Kota Semarang.<sup>1</sup>

Secara geografis Semarang terletak antara 6 derajat 50' – 7 derajat 10' lintang selatan dan garis 109 derajat 35' – 110 derajat 50' Bujur Timur, dengan batas-batas sebelah utara dengan laut Jawa, sebelah timur dengan Kabupaten Demak, sebelah barat dengan Kabupaten Kendal dan sebelah selatan dengan Kabupaten Semarang. Kota Semarang yang memiliki luas 373,70 km atau 37.366.836 Ha terdiri dari 16 Kecamatan dan 177 Kelurahan. Semarang selama ini dikenal sebagai kota industri dan bisnis. Tapi bukan berarti Semarang tidak memiliki tempat-tempat yang menarik untuk dikunjungi. Ada bangunan bersejarah seperti Tugu Muda. Tugu Muda dibangun sebagai monumen

---

<sup>1</sup> <https://sejarahsemarang.wordpress.com/kota-lama>, 01 Juni 2015 (23.00 wib)

untuk mengenang heroisme pejuang Semarang melawan penjajah Jepang. Kemudian ada Gereja Blenduk yang merupakan peninggalan Belanda yang menjadi landmark atau penanda kota ini.<sup>2</sup>

Tugu Muda, Lawang Sewu dan Gereja Blenduk termasuk bangunan Cagar Budaya yang ada di kota Semarang. Kota Semarang juga memiliki Bangunan Cagar Budaya kesenian, yaitu gedung kesenian Sobokartti. Gedung Kesenian Sobokartti merupakan salah satu bangunan yang memiliki nilai sejarah tinggi di Kota Semarang. Sejalan dengan munculnya kesadaran kebangsaan, terjadi proses demokratisasi kraton-kraton Jawa. Wujud demokratisasi itu antara lain berupa diijinkannya kesenian kraton (yang semula eksklusif untuk lingkungan kraton) diajarkan dan digelar di luar dinding kraton yang dipelopori oleh perkumpulan Kridha Beksa Wirama di Yogyakarta pada 1918. Untuk mewujudkan gagasan itu maka diadakan pertemuan yang dihadiri antara lain *burgemeester* Semarang Ir de Jonghe, Bupati Semarang RMAA Purbaningrat, GPH Kusumayuda dari kraton Surakarta, dan pimpinan surat kabar "De Locomotief". Pertemuan itu disepakati untuk mendirikan perkumpulan kesenian yang diberi nama Sobokartti "Sabha" adalah tempat atau ruang dan "Kirti" adalah perbuatan baik.<sup>3</sup>

Sobokartti berlokasi di jalan Dr. Cipto 31-33 Semarang. Bangunan Gedung Sobokartti ini berbentuk limasan pendopo dengan konsep *hybrid* yang memadukan bangunan Joglo dengan konsep teater Barat. Gedung Sobokartti dirancang pada tahun

---

<sup>2</sup> <http://aboutid.undip.ac.id/seputar-kota-semarang>, 01 Juni 2015 (23.10 wib)

<sup>3</sup> Anonim (1931) *Opening Javaansche Schouwburg Sobokartti*, Karrenweg Semarang, 10 Oct 31, Semarang, Indonesia: The Koei Liem

1930 oleh Pangeran Prangwadana dan Thomas Karsten, arsitek yang merancang Pasar Johar. Dalam rancangan untuk Gedung Sobokartti, Thomas Karsten memadukan konsep pertunjukan Jawa yang biasa digelar di pendapa dengan konsep gedung teater barat.<sup>4</sup>

Gedung Sobokartti merupakan karya Thomas Karsten kedua yang berada di Jawa Tengah, setelah membangun sebuah Pendopo di Mangkunegara Surakarta pada tahun 1923. Sobokartti adalah bangunan cagar budaya yang dibangun sejak Tahun 1931 sebagai gedung pertunjukan. Sobokartti pernah berjaya dijamannya, akibat konflik internal Sobokartti sempat redup. Pada tahun 1950-an Gedung Sobokartti pernah dipakai untuk sebuah sekolah tinggi yang dipimpin oleh dr. Paryono tetapi fungsinya sebagai tempat pertunjukkan dan pelatihan seni tradisional. Beberapa tahun silam Gedung Sobokartti membuka tempat pembinaan untuk pelatihan bagi para seniman, khususnya seni karawitan, pedhalangan dan seni tari. Gedung Sobokartti masih difungsikan sebagai gedung kesenian dan perkumpulan seni budaya namun gedung ini sempat vakum tidak digunakan selama bertahun-tahun.

Sobokartti adalah gedung pertunjukan yang dibangun oleh partisipasi orang Jawa, Thionghoa, dan orang Belanda, diantaranya Thomas Karsten dan Mangkunegara VII. Dibangun dengan konsep hibrida atau perpaduan pendopo Jawa dan teater Eropa. Saat ini Gedung Sobokartti masih difungsikan sebagai tempat pelatihan seni tradisional seperti seni karawitan, pedhalangan, pranatacara, pengembangan budaya spiritual,

---

<sup>4</sup> [html.sobokartti-volkskunstvereening./05/2013](http://html.sobokartti-volkskunstvereening./05/2013), 02 Juni 2015 (00.10 wib)

sindhen, dan seni tari. Pelatihan seni karawitan dibagi menjadi empat kelompok pelatihan, yaitu karawitan remaja, karawitan inti, karawitan sabharawit, dan karawitan anak-anak. Pelatihan seni tari dibagi menjadi empat kelompok pelatihan, yaitu tari dewasa, tari remaja, tari anak-anak, dan tari anak-anak siswa pedhalangan. Pelatihan seni pedhalangan dibagi menjadi dua kelompok pelatihan yaitu, kursus pedhalangan dewasa, dan kursus pedhalangan anak-anak. Pelatihan pranatacara dibagi mejadi dua kelompok pelatihan, yaitu pranataracara dewasa dan anak-anak. Pelatihan pengembangan budaya spiritual dibagi menjadi satu kelompok, dari berbagai umur dimana dilakukan pada malam hari. Pelatihan sindhen dibagi mejadi dua kelompok pelatihan, yaitu sindhen dewasa dan anak-anak, dimana semua kursus pelatihan tersebut dibawah naungan perkumpulan seni budaya dan gedung cagar budaya Sobokartti yang dikekola oleh D. Soetrisno selaku sekertaris Gedung Sobokartti.<sup>5</sup>

Seiring berjalannya waktu bangunan ini dijadikan bangunan cagar budaya oleh pemerintah kota Semarang, hal itu dilakukan karena bangunan tersebut telah berusia lebih dari 50 tahun dan mempunyai nilai sejarah yang perlu dilestarikan. Berdasarkan Surat Keputusan Walikotamadya Kepala daerah Tingkat II Semarang Nomor 646/50 tanggal 4 Februari 1992 tentang: Konservasi Bangunan-Bangunan Kuno/ Bersejarah di Wilayah Kotamadya Daerah Tingkat II Semarang, Gedung Kesenian Sobokartti ditetapkan sebagai bangunan yang dilindung Undang-Undang Monumen (Monumenten Ordonantie) Stbl. 1931 Nomor 238 juncto Instruksi Menteri

---

<sup>5</sup> Wawancara D. Soertisno (50 tahun), 05 Juni 2015

Dalam negeri Nomor Pem. 35/1/7 tanggal 5 Februari 1960. Kegiatan-kegiatan yang saat ini diselenggarakan di Gedung Sobokartti selain latihan karawitan, latihan pedalangan, latihan tari juga diselenggarakan pentas rutin pedalangan, pentas karawitan, pertunjukan wayang orang, kursus pranatacara, kursus membatik serta pentas tari.

Melihat dari kondisi bangunan yang masih difungsikan maka, Gedung Sobokartti yang berlokasi di Semarang perlu adanya pembaruan karena kondisi dilapangan yang sudah tidak layak.<sup>6</sup> Selain itu penambahan fasilitas lain perlu dilakukan untuk mendukung kegiatan yang ada di Sobokartti. Bangunan Sobokartti termasuk bangunan lama, saat musim hujan air sering masuk ke dalam bangunan yang menyebabkan ketidak nyamanan bagi pengguna, tidak adanya fasilitas ruang untuk merias, ruang ganti, ruang tiket yang tidak difungsikan dan adanya ruang kosong kurang terawat yang masih belum difungsikan, maka diadakan revitalisasi Gedung kesenian Sobokartti. Revitalisasi merupakan suatu proses atau cara dan perbuatan untuk menghidupkan kembali suatu hal yang sebelumnya terberdaya sehingga revitalisasi berarti menjadikan sesuatu atau perbuatan untuk menjadi vital, sedangkan kata vital mempunyai arti sangat penting atau sangat diperlukan sekali untuk kehidupan dan sebagainya.<sup>7</sup>

Revitalisasi Gedung Sobokartti mengangkat tema kendang dengan mengangkat gaya kolonial. Uraian diatas maka revitalisasi desain interior gedung

---

<sup>6</sup> Wawancara D. Soertisno (50 tahun), 05 Juni 2015

<sup>7</sup> e-journal.uajy.ac.id/Revitalisasi, 04 Juni 2015 (16.00 wib)

Sobokartti di Semarang bertujuan untuk mewadahi fasilitas dan menghidupkan kembali kegiatan dibidang kesenian dengan nyaman, aman dan bernuansa baru tanpa meninggalkan nilai budaya dan sejarah yang telah ada sebelumnya. Selain itu untuk memberi daya tarik bagi wisatawan, khususnya wisatawan asing yang ingin mengetahui berbagai jenis kesenian tradisional Jawa guna menambah nilai pendapatan daerah di kota Semarang.

### **B. Ide/Gagasan Perancangan**

1. Revitalisasi interior Gedung Sobokartti di Semarang akan dikemas sebagai fasilitas edukasi, penjualan, promosi, dan rekreasi. Fasilitas edukasi berupa ruang latihan dan ruang pentas bertujuan untuk memberikan edukasi kepada pengunjung maupun siswa pelatihan dalam memahami dan mengetahui tentang berbagai kesenian daerah, khususnya tentang kesenian tradisional Jawa seperti seni karawitan, pedhalangan, pranatacara, pengembangan budaya spiritual, sinden, dan seni tari. Fasilitas penjualan adalah kegiatan menjual makanan dan minuman ringan, berada di sebuah café Gedung Kesenian Sobokartti. Fasilitas promosi berupa ruang pertunjukan bertujuan untuk mempromosikan segala kegiatan tentang seni tradisional Jawa, agar pengunjung dapat memahami tentang segala seni tradisional sebagai seni tradisi. Fasilitas rekreasi berupa galeri dan ruang pertunjukan bertujuan sebagai kegiatan agar pengunjung dapat berekreasi atau melepas penat untuk menikmati kegiatan berupa event, lomba, pentas seni tradisional maupun pameran.

2. Revitalisasi interior Gedung Sobokartti di Semarang menerapkan tema kendang ciblon, sebuah alat musik instrumen tradisional Jawa. Tema kendang ciblon adalah salah satu instrumen dalam gamelan, dicapai dengan pemilihan bentuk, warna dan material. Tema kendang dipilih dengan pertimbangan penciptaan suasana dan elemen pengisi ruang pada interior Gedung Sobokartti di Semarang akan mengarah pada aspek tradisi. Kendang yang akan dipilih pada revitalisasi ini adalah kendang ciblon yaitu sesuai dengan kendang yang dipakai pada alat musik gamelan di Gedung kesenian Sobokartti, maka dengan pertimbangan itu dirasa cocok untuk menerapkan tema pada revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti sebagai elemen pengisi dan pembentuk ruang Gedung kesenian Sobokartti Semarang. Tema kendang ciblon dicapai melalui pemilihan bentuk, warna, dan material.

### **C. Tujuan Perancangan**

1. Revitalisasi desain interior Gedung Sobokartti di Semarang yang mampu mewadahi aktivitas edukasi, penjualan, promosi, dan rekreasi.
2. Menerapkan tema kendang ciblon dengan gaya kolonial pada revitalisasi desain interior Gedung Sobokartti di Semarang.

### **D. Manfaat Perancangan**

Diharapkan dalam revitalisasi desain interior Gedung Kesenian Sobokartti ini dapat memberikan banyak manfaat diantaranya.

### 1. Manfaat bagi Mahasiswa

- a. Memberi gambaran yang baik ketika nilai budaya lokal dapat dilestarikan dan dikembangkan dalam dunia desain interior, menambah referensi dan pengetahuan mahasiswa mengenai bangunan cagar budaya terutama Gedung Sobokartti di Semarang.
- b. Menambah kreatifitas dan kemampuan mahasiswa menunjukkan ide kreatif perencanaan dalam maupun perancangan suatu desain interior.

### 2. Manfaat bagi Masyarakat

- a. Terealisasinya desain dalam bentuk gambar serta konsep perencanaan ini, masyarakat dapat memikirkan kembali identitas mereka sehingga secara langsung mereka menanggapi serta melestarikan budaya kesenian yang telah ada khususnya dalam seni pertunjukan.
- b. Mengajarkan kepada masyarakat dalam memahami dan mengetahui tentang berbagai kesenian daerah.

### 3. Manfaat bagi Institusi

Institusi karya ini bisa dijadikan sebagai salah satu tambahan referensi akademik dan bahan pustaka.

## E. Tinjauan Sumber Perancangan

Berdasarkan hasil pengamatan dari penulis, wawancara dari narasumber serta data literatur, sampai dengan proses perancangan/ penciptaan karya Tugas Akhir ini dilakukan, Revitalisasi Desain Interior Gedung Kesenian Sobokartti di Semarang belum pernah dikaji baik dalam bentuk karya tulis maupun karya desain. Sedangkan tema kendang yang dikemas dalam gaya kolonial belum pernah diaplikasikan dalam karya desain sebelumnya.

Berdasarkan data yang ada terdapat beberapa tugas akhir yang membahas tentang gedung kesenian. Diantaranya adalah tugas akhir karya Heri Hermawan mahasiswa jurusan Desain Interior ITS dengan judul “Desain Interior Gedung Kesenian Tasikmalaya sebagai Pusat Seni dan Budaya (*Performance Art*) Bernuansa Etnik Sunda di Kawasan Danau Situ Gede Tasikmalaya”. Perencanaan tersebut berada di kota Tasikmalaya dengan menggunakan tema etnik Sunda. Sedangkan karya lainnya adalah Rinawati Ragil mahasiswa jurusan Arsitektur fakultas Teknik Undip dengan judul “Pengembangan *Sobokartti Sebagai Java Heritage Center*”. Perencanaan tersebut berada di kota Semarang Jawa Tengah dengan konsep konservasi. Karya terakhir merupakan hasil tugas akhir mahasiswa jurusan Desain Interior Universitas Kristen Maranatha dengan judul “Perancangan Gedung Kesenian Musik dan Tari Tradisional Jawa Barat dengan Konsep *hybrid*”. Perancangan tersebut berada di Jawa Barat dengan konsep *hybrid*. Yang menjadi objek garap meliputi seni musik dan tari tradisional Jawa Barat.

Berdasarkan uraian di atas, maka Revitalisasi Desain Interior Gedung Kesenian Sobokartti dapat disebut sebagai karya yang original, dan dapat dipertanggung jawabkan. Gedung Kesenian Sobokartti ini bertempat di Semarang, Jawa Tengah dan beberapa karya diatas yang membahas gedung kesenian dapat dimanfaatkan untuk memperkaya refrensi pada penyusunan Karya Tugas Akhir ini.

#### **F. Landasan Perancangan**

Desainer interior harus mampu menyelesaikan permasalahan yang ditemukan saat pengumpulan data untuk dapat mengakomodasi kebutuhan pengguna sehingga merasa aman dan nyaman dalam beraktivitas. Revitalisasi desain interior diperlukan adanya beberapa pendekatan. Pendekatan ini digunakan untuk menganalisis, menemukan alternatif solusi desain, dan menghasilkan desain yang terbaik.

Revitalisasi desain interior bertujuan untuk memecahkan masalah yang kompleks berkaitan dengan respon manusia terhadap ruang. Konsep revitalisasi yang tepat diperlukan untuk dapat memecahkan masalah secara utuh dan menyeluruh. Keberhasilan konsep revitalisasi interior berkaitan pada pendekatan yang dilakukan dalam proses penyusunan.

*Revitalisasi gedung kesenian Sobokartti di kota Semarang* terdiri dari beberapa area meliputi pendopo, lobi, kantor, galeri, dan *cafe*. Kelengkapan area tersebut sebagai bentuk pemenuhan untuk menjadi daya tarik tersendiri, baik bagi pengelola gedung kesenian maupun bagi pengunjung. Dalam perwujudannya diperlukan beberapa pendekatan pemecahan desain, di antaranya sebagai berikut:

## 1. Pendekatan Tema

Berawal dari bangunan Gedung Kesenian dengan konsep *hybrid* yang memadukan bangunan Joglo dengan konsep teater barat merupakan bangunan ciri Gedung Kesenian Sobokartti, dengan ini penulis mengambil ide Revitalisasi Desain Interior Gedung Kesenian Sobokartti dengan menjunjung tema kendang ciblon dengan gaya kolonial. Tulisan ini tidak meninggalkan ciri dari bangunan asli karena bangunan Gedung Kesenian Sobokartti sudah merupakan bangunan cagar budaya.

Gamelan berasal dari kata *gamel* yang berarti pukul, *digamel* berarti ditabuh atau dipukul. Gamelan sendiri diartikan sebagai seperangkat alat musik tradisional Jawa dan berbagai wilayah di Indonesia. Dalam bahasa halusnya gamelan biasa disebut dengan sebutan *gongso* yang berasal dari kata *goso*, singkatan dari bahannya yaitu tembaga dan rejasa (timah putih). Bahan *gongso* berarti campuran dari dua bahan tersebut. Gamelan menurut bahannya dibedakan menjadi dua, yaitu *gamelan cilik* (terbuat dari besi atau kuningan) dan *gamelan ageng* (terbuat dari bahan gangsa)<sup>8</sup>. Tema ini mengambil ide dari salah satu instrumen/alat *music* pada gamelan yaitu kendang ciblon yang digunakan sebagai pengiring alat musik karawitan. Pemanfaatan bentuk dari kendang ciblon akan diolah dan menjadi sebuah ide dengan bentuk dinamis melalui transformasi desain yang akan diterapkan ke dalam ide unsur pembentuk ruang maupun elemen pengisi ruang.

---

<sup>8</sup> [www.senibudaya.web.id/2016/05/14/mengenal-nama-nama-gamelan](http://www.senibudaya.web.id/2016/05/14/mengenal-nama-nama-gamelan), 13 Juni 2015 (13.45 wib)

Arsitektur *colonial* merupakan arsitektur yang dibangun selama masa kolonial, ketika Indonesia menjadi negara jajahan bangsa Belanda pada tahun 1600-1942, yaitu 350 tahun penjajahan Belanda di Indonesia. Gaya desain Kolonial adalah gaya desain yang berkembang di beberapa negara di Eropa dan Amerika. Ditemukannya benua Amerika sekitar abad 15-16, menambah motivasi orang-orang Eropa untuk menaklukkan dan menetap pada dunia baru, yaitu daerah yang mereka datang dan akhirnya dijadikan daerah jajahan. Motivasi mereka menjelajah samudra bervariasi, dari meningkatkan taraf hidup sampai membawa misi untuk menyebarkan agama. Selain itu juga tersimpan sedikit hasrat untuk memperoleh pengalaman dan petualangan baru<sup>9</sup>.

## 2. Pendekatan Ergonomi

Ergonomi adalah ilmu yang menemukan dan mengumpulkan informasi tentang tingkah laku, kemampuan, keterbatasan, dan karakteristik manusia untuk perancangan mesin, peralatan, sistem kerja, dan lingkungan yang produktif, aman, nyaman dan efektif bagi manusia. Ergonomi merupakan suatu cabang ilmu yang sistematis untuk memanfaatkan informasi mengenai sifat manusia, kemampuan manusia dan keterbatasannya untuk merancang suatu sistem kerja yang baik agar tujuan dapat dicapai dengan efektif, aman dan nyaman<sup>10</sup>.

---

<sup>9</sup> Ching, F. D. K. 1979. *Architecture: Form, Space and Order*. USA: Van Nostrand Reinhold Co. Terjemahan oleh Hanoto Aji. 1984. *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Susunannya*. Jakarta: Erlangga,

<sup>10</sup> <https://www.academia.edu/5481347/ERGONOMI>, 04 Juni 2015 (14.00 wib)

Bangunan dianggap sebagai konstruksi paling utama, memiliki prinsip ergonomis yang sangat banyak di berbagai objek di dalamnya. Mulai dari depan, bagian dalam, sampai bagian terakhir bangunan, memerlukan prinsip-prinsip ergonomis.

Pintu depan merupakan salah satu elemen terpenting dalam konstruksi bangunan. Besar pintu, ukuran lebar dan tinggi menentukan kesan bangunan yang terbentuk. Kesesuaian ukuran juga menjadi penentu keergonomisan objek tersebut. Semua orang yang akan masuk ke dalam bangunan tersebut harus melewati pintu depan. Dengan begitu, berbagai variasi struktur tubuh harus dipertimbangkan dalam konstruksi pintu. Logika yang rasional adalah diperlukan pintu yang tinggi dan besar supaya dapat mencakup segala variasi struktur tubuh yang ada. Struktur tubuh yang relatif tinggi dan rendah, juga relatif kecil dan besar. Melewai pintu, pengguna akan menemukan berbagai ruang yang diperlukan dalam sebuah bangunan. Disinilah ergonomis akan pembagian ruang atas ruang publik dan privat harus ditata dengan rapi.<sup>11</sup>

### 3. Pendekatan Estetika

Estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut dengan keindahan.<sup>12</sup> Tanpa estetika desain hanyalah sebatas informasi yang dilihat namun

---

<sup>11</sup> [http://www.kompasiana.com/devianneb/peran-ergonomi-dalam-desain-interior\\_55011b68a333115d6f512bdc](http://www.kompasiana.com/devianneb/peran-ergonomi-dalam-desain-interior_55011b68a333115d6f512bdc), 09 Juni 2015 (18.00 wib)

<sup>12</sup> A.A.M. Djelantik, Estetika: Sebuah Pengantar, (Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia 1999) Hal.9

tidak memiliki kesan. Desain yang baik akan selalu memperhatikan nilai estetika dari lingkungan tempat karya desain tersebut berada.<sup>13</sup> Estetika dalam desain interior, didasarkan pada elemen dan prinsip-prinsip perancangan yang dapat dijelaskan secara rasional<sup>14</sup>.

Penciptaan suasana interior Gedung Kesenian Sobokartti di Kota Semarang dapat dicapai dengan mempertimbangkan estetika. Menurut Ching, pendekatan estetis yang sesuai kriteria meliputi,<sup>15</sup>

1. Skala yang sesuai dengan fungsi ruang.
2. Pengelompokan visual, kesatuan dengan variasi.
3. Pemahaman *figure ground*.
4. Komposisi 3 dimensi, ritme, harmoni, keseimbangan.
5. Orientasi terhadap cahaya, pemandangan, dan *focus internal* yang memadai.
6. Bentuk warna tekstur dan pola

Memahami estetis sebenarnya menelaah format seni yang kemudian disebut struktur desain atau struktur rupa, yang terdiri dari unsur desain, prinsip desain, dan asas desain.<sup>16</sup> Unsur-unsur desain terdiri dari garis, *shape*, tekstur, warna, gradasi, serta

---

<sup>13</sup>[http://sintak.unika.ac.id/staff/uploaded/5812008275/files/estetika,\\_arti\\_dalam\\_desain.pdf](http://sintak.unika.ac.id/staff/uploaded/5812008275/files/estetika,_arti_dalam_desain.pdf), 10 Juni 2015 (22.00 wib)

<sup>14</sup> <http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/desain-interior/article/viewFile/1596/1444>, 10 Juni 2015 (22.28 wib)

<sup>15</sup> F.K. D.Ching, *Edisi Kedua Desain Interior dengan Ilustrasi*, (Jakarta:Indeks, 2011) Hlm.36

<sup>16</sup> Dharsono, Sunarmi, *Estetika Seni Rupa Nusantara*, (Surakarta, ISI Press, 2007), Hal 96

ruang dan waktu. Prinsip desain memiliki makna hakikat penyusunan, pengorganisasian, ataupun komposisi dari unsur-unsur etnik. Komposisi estetik meliputi, harmoni, kontras, repertisi, *unity*, *balance*, *simplicity*, aksentuasi, dan proporsi<sup>17</sup>. Ruang dalam interior memiliki karakteristik estetika sesuai unsur bidang masing-masing. Seni harus bertolak dari bentuk, permukaan, serta massa benda-benda yang diamati, dan bahwa susunan tertentu dapat menghasilkan sensasi yang menyenangkan.

Dengan menggunakan pendekatan tersebut, diharapkan nantinya dalam Revitalisasi Desain Interior Gedung Kesenian Sobokartti di Semarang dapat memwadahi aktifitas sesuai fungsi, kenyamanan, keamanan, dan mempunyai nilai estetis yang sesuai pencitraan dengan tema.

### **G. Metode Perancangan**

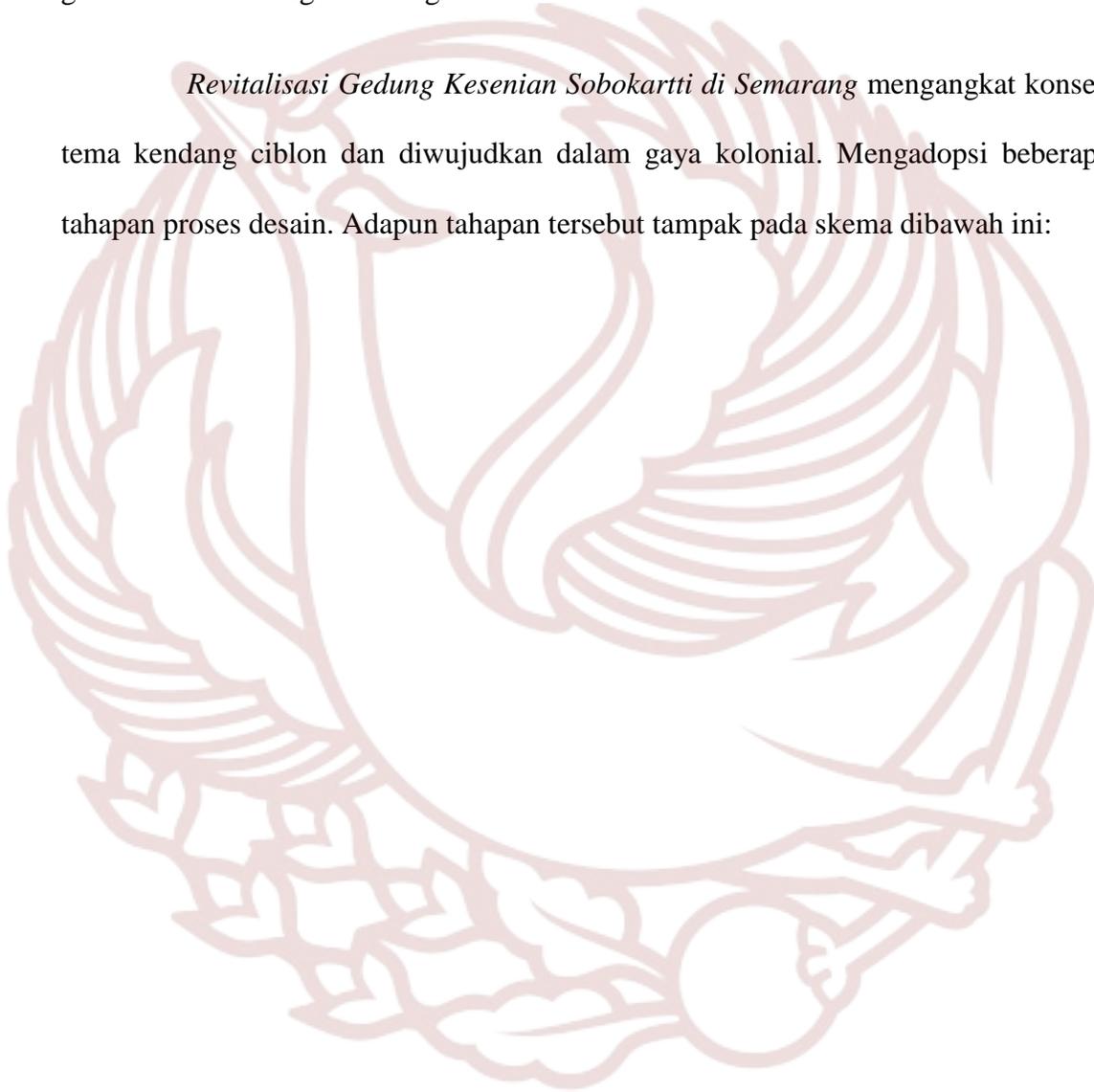
Proses revitalisasi interior dituntut untuk dapat melihat permasalahan yang terjadi di lapangan serta dapat mencari jawaban atau solusi desain dari beberapa pendapat yang ada. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan alternatif-alternatif desain melalui beberapa tahapan. Upaya penyelesaian berbagai macam permasalahan akan dapat terealisasikan dengan baik apabila didukung dengan proses desain yang sistematis. Dalam mewujudkan ide atau gagasan hingga menjadi sebuah desain, maka dibutuhkan berbagai macam data ataupun informasi sebagai bahan penyusunan

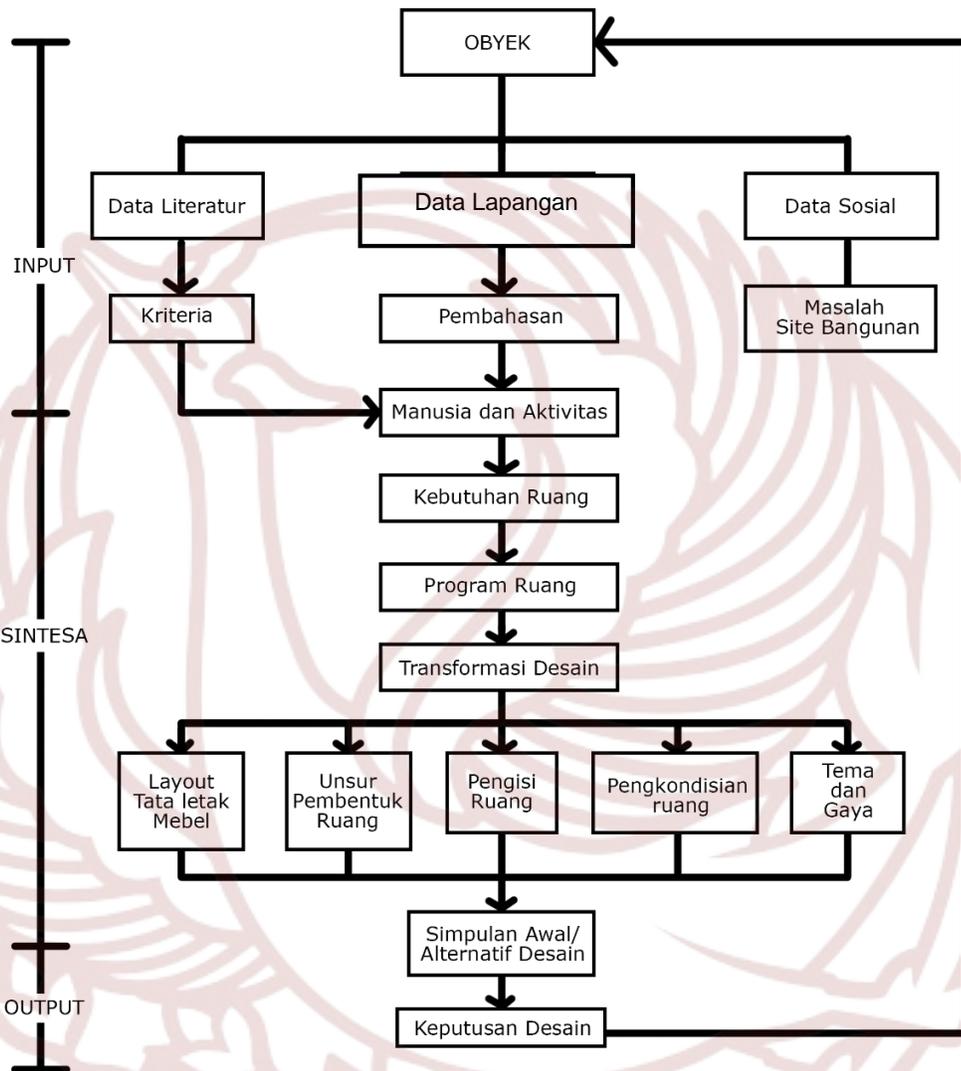
---

<sup>17</sup> Dharsono Sony Kartika, *Pengantar Estetika*, (Bandung, Rekayasa Sains, 2004), hal.100-117

program desain. Program tersebut diikuti dengan transformasi desain. Transformasi ini yang disebut dengan istilah proses perancangan sehingga akan menghasilkan sebuah gambar desain ruang atau bangunan.

*Revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti di Semarang* mengangkat konsep tema kendang ciblon dan diwujudkan dalam gaya kolonial. Mengadopsi beberapa tahapan proses desain. Adapun tahapan tersebut tampak pada skema dibawah ini:





**Skema 01.** Tahapan proses desain

(Sumber: diadopsi dari Pamuji Suptandar, 1999, hal. 15)

Berkaitan dengan skema di atas, ada tiga tahap yang harus diperhatikan yaitu (I) *input*, (II) sintesa / analisis, dan (III) *output*. *Input* dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk dibahas atau dianalisis dalam rangka menemukan

permasalahan desain dalam bentuk data. Data tersebut berupa data lisan, tulisan, maupun fisik. Tahap sintesa / analisis dilengkapi menjadi tiga data meliputi koleksi data, menemukan akar permasalahan desain, dan menyusun *programming*. Sementara itu, tahap *output* merupakan hasil olahan data dari *input* berdasarkan sintes / analisis yang kemudian dituangkan dalam ide desain berupa konsep desain dalam bentuk gambar kerja desain. Sejalan dengan hal tersebut, perwujudan *Revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti di Kota Semarang* menggunakan data–data dalam bentuk tulis, lisan dan observasi langsung.

Data lisan berupa informasi dari informan yang berkompeten mengenai studi kasus yang diambil. Pengumpulan data tertulis menggunakan metode studi literatur. Data lisan diperoleh dengan wawancara. Wawancara dilakukan dengan orang-orang yang berkompeten untuk mendukung dalam revitalisasi interior gedung kesenian Sobokartti di Semarang. Fakta sosial berupa metode pengamatan lokasi secara langsung.

Data yang diperoleh melalui proses di atas kemudian dianalisis dan dipecahkan permasalahannya sehingga memunculkan beberapa alternatif desain yang akhirnya menghasilkan keputusan desain dari keputusan yang ada. Adapun analisis tersebut meliputi:

- 1) Aktivitas Dalam Ruang
- 2) Kebutuhan Ruang

- 3) Hubungan Antar Ruang
- 4) Unsur Pembentuk Ruang (lantai, dinding, dan *ceiling*) & Unsur Pengisi Ruang (*furniture* dan pelengkap/asesoris ruang)
- 5) Pengkondisian Ruang (pencahayaan, penghawaan, dan akustik ruang)
- 6) *Lay out* (tata letak perabot).

Berdasarkan data-data yang diperoleh dan sudah melalui proses analisis, maka *output* yang berupa keputusan desain akan didapatkan keputusan desain ini akan divisualkan dalam bentuk gambar kerja yaitu meliputi:

- 1) Gambar denah *existing*
- 2) Gambar denah *layout*
- 3) Gambar rencana lantai
- 4) Gambar rencana *ceiling* dan lampu
- 5) Gambar potongan ruangan
- 6) Gambar detail konstruksi
- 7) Gambar *furniture*
- 8) Gambar detail konstruksi *furniture*
- 9) Gambar perspektif atau tiga dimensi

## **H. Sistematika Penulisan**

Mengetahui gambaran ringkas mengenai isi penulisan tugas akhir, dan mempermudah pemahamannya, maka dalam pembahasan penulisan ini dibagi dalam beberapa bab yang dirinci sebagai berikut .

## BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi Latar Belakang, Ide/Gagasan Penciptaan, Tujuan Penciptaan, Manfaat Penciptaan, Tinjauan Sumber Penciptaan, Landasan Penciptaan, dan Metode Penciptaan.

## BAB II DASAR PEMIKIRAN DESAIN

Bab ini berisi Tinjauan Umum, dan Tinjauan Khusus.

## BAB III TRANSFORMASI DESAIN

Bab ini berisi Profil Perusahaan, Pengguna Aktifitas Kebutuhan, Program Ruang, Gubahan Ruang.

## BAB IV HASIL DESAIN

Bab ini berisi Gambar Denah Existing, Gambar Denah Layout, Gambar Denah Lantai, Gambar Denah Ceiling, Gambar Potongan, Gambar Detail Konstruksi Interior, Gambar Desain Mebel, Gambar Detail Konstruksi Mebel, Gambar Perspektif, Skema Bahan dan Warna

## BAB V KESIMPULAN

Bab penutup berisi kesimpulan dan saran yang menjelaskan tingkat capaian karya tugas akhir dalam mewujudkan tema dasar yang telah dirumuskan. Adapun saran berisi himbuan pengkarya baik kepada mahasiswa maupun lembaga terkait.

## **BAB II**

### **DASAR PEMIKIRAN DESAIN**

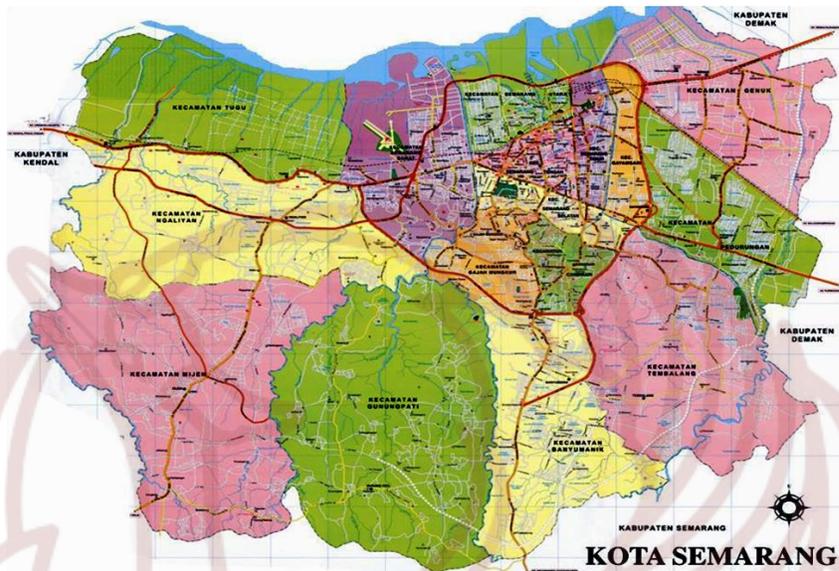
#### **A. Tinjauan Umum**

##### **1. Pengertian/Definisi**

Kota Semarang memiliki posisi astronomi di antara garis  $6^{\circ}50'$  –  $7^{\circ}10'$  Lintang Selatan dan garis  $109^{\circ}35'$  –  $110^{\circ}50'$  Bujur Timur. Didalam proses perkembangannya, Kota Semarang sangat dipengaruhi oleh keadaan alamnya yang membentuk suatu kota yang mempunyai ciri khas, yaitu Kota Pegunungan dan Kota Pantai. Di daerah pegunungan mempunyai ketinggian 90 – 359 meter di atas permukaan laut sedangkan di daerah dataran rendah mempunyai ketinggian 0,75 – 3,5 meter di atas permukaan laut. Semarang memiliki posisi geostrategis karena berada pada jalur lalu lintas ekonomi pulau Jawa, dan merupakan koridor pembangunan Jawa Tengah yang terdiri dari empat simpul pintu gerbang yakni koridor pantai Utara; koridor Selatan ke arah kota-kota dinamis seperti Kabupaten Magelang, Surakarta yang dikenal dengan koridor Merapi-Merbabu, koridor Timur ke arah Kabupaten Demak/Grobogan; dan Barat menuju Kabupaten Kendal.<sup>18</sup>

---

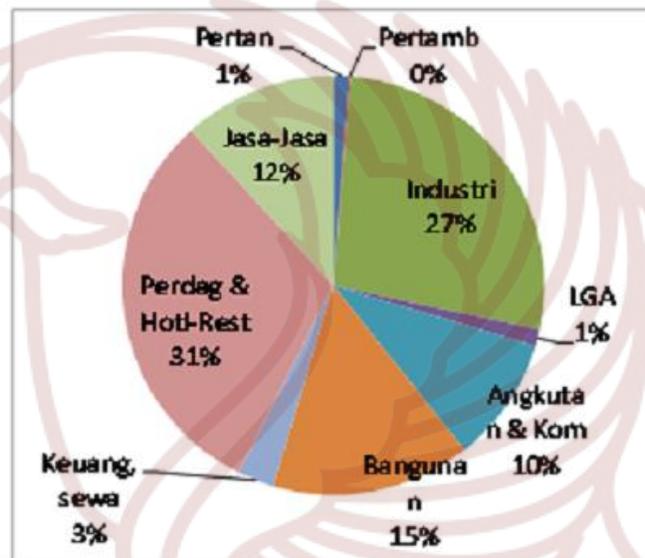
<sup>18</sup> <http://satpolpp.semarangkota.go.id/2013/02/letak-geografis-semarang/> 17 Maret 2017 (10.20 wib)



**Gambar 01.** Peta Kota Semarang

Angka pertumbuhan ekonomi di Kota Semarang terus menunjukan peningkatan. Dengan meningkatnya pertumbuhan ekonomi ini akan meningkatkan kesejahteraan rakyat Kota Semarang. Dahulu Inflansi Kota Semarang pada tahun 2005 - 2009 menunjukan pertumbuhan fluktuatif. Mengatasi inflasi pemerintah Semarang memiliki kebijakan dengan meningkatkan berbagai bisnis perdagangan sektor industri. Ini adalah sektor potensial untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi sampai saat ini. Mata Pencaharian penduduk di Kota Semarang pada umumnya masih bekerja dibidang pertanian. Hal ini sesuai dengan potensi wilayah Kota Semarang sebagian besar masih merupakan lahan pertanian. Sedangkan posisi kedua diduduki

oleh para pekerja industri, yang diperkirakan dalam beberapa tahun ke depan akan mendominasi menggantikan para pekerja bidang pertanian.<sup>19</sup>



**Gambar 02.** Diagram Perekonomian Kota Semarang

Tumbuhnya Perekonomian di Kota Semarang dikarenakan :

- a) Letak Semarang yang cukup strategis, yakni pada jalur lintasan yang ramai untuk lalu lintas darat, laut, dan udara.
- b) Kota Semarang memiliki Terminal Induk Terboyo, Stasiun Kereta Api Tawang, Pelabuhan Tanjung Emas, dan Bandara Ahmad Yani.

<sup>19</sup> <https://semarangkab.bps.go.id/Subjek/view/id/13#subjekViewTab1|accordion-daftar-subjek2> 17 Maret 2017 (10.30 wib)

- c) Letak Geografi yang sangat unik dan indah, yakni dataran rendah di bagian utara tepi pantai Laut Jawa dan dataran tinggi dibagian selatan.

Semarang merupakan kota yang memiliki daerah wisata yang lumayan cukup banyak, sehingga memiliki daya tarik tersendiri untuk para wisatawan berkunjung di ibukota Jawa Tengah tersebut. Terdapat data tabel jumlah pengunjung wisatawan yang berkunjung di Kota Semarang tahun 2016.

<b>Banyaknya Pengunjung di Tempat Rekreasi di Kota Semarang Selama Tahun 2016</b>			
<b>Obyek Wisata</b>	<b>Jumlah Pengunjung</b>		
	<b>Domestik</b>	<b>Asing</b>	<b>Total</b>
<b>WISATA ALAM</b>	38,388	0	38,388
1 Wana Wisata Penggaron	10,182	0	10,182
2 Air Terjun Semarang	14,680	0	14,680
3 Curug Kembar Bolodewo	5,443	0	5,443
4 Curug Tujuh Bidadari	8,677	0	8,677
<b>WISATA BUDAYA</b>	857,373	1,737	859,110
1 Candi Gedong Songo	325,220	1,563	326,783
2 Museum Palagan Ambarawa	35,448	0	35,448
3 Museum Kereta Api Ambarawa	0	0	0
4 Makam Nyatnyono	162,535	0	162,535
5 Gedung Kesenian Sobokartti	334,170	168	334,338
<b>WISATA BUATAN</b>	771,312	1,736	773,048
1 Bukit Cinta Rawa Pening	32,539	0	32,539
2 Pemandian Muncul	123,484	0	123,484
3 The Fountain Water Park & Resto	44,406	0	44,406
4 Kolam Renang Tirto Argo (Siwarak)	111,007	0	111,007
5 Kolam Renang Bu Sri	11,453	0	11,453
6 Kartika Wisata Kopeng	104,052	0	104,052
7 Taman Wisata Rawa Permai	26,742	0	26,742
8 New Bandungan Indah Divaland	23,485	0	23,485
9 Wisata Argo Tlogo	33,338	674	40,012
10 Umbul Sido Mukti	53,278	0	53,278
11 Kampong Kopi Banaran	112,607	1,121	113,728
12 Langan Tirto	62,376	1	62,377
13 Taman Kelinci	21,085	0	21,085
Jumlah 2015	1,668,273	3,533	1,671,806
2014	1,532,921	2,634	1,535,555
2013	1,362,777	3,683	1,366,460
2012	1,276,228	3,622	1,279,850
2011	1,170,073	4,071	1,174,144

Sumber : Dinas Pemuda, Olahraga dan Pariwisata Kab. Semarang

**Gambar 03.** Tabel Pengunjung Kota Semarang Tahun 2016

## Definisi Revitalisasi Desain Interior Gedung Kesenian Sobokartti di Kota Semarang

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No.11 tahun 2010 Revitalisasi adalah kegiatan pengembangan yang ditujukan untuk menumbuhkan kembali nilai-nilai penting Cagar Budaya dengan penyesuaian fungsi ruang baru yang tidak bertentangan dengan prinsip pelestarian dan nilai budaya masyarakat.<sup>20</sup> Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah proses,cara,perbuatan menghidupkan atau menggiatkan kembali.<sup>21</sup> Selain itu revitalisasi menurut Sunarmi yaitu suatu proses kegiatan perupaan untuk merubah tempat agar dapat digunakan fungsi yang lebih sesuai yakni, kegunaan yang tidak menuntut perubahan drastis, atau yang hanya memerlukan sedikit dampak minimal.<sup>22</sup>

Definisi interior menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah bagian dalam ruang atau tatanan perabot di ruang dalam gedung.<sup>23</sup> Gedung Kesenian Sobokartti berlokasi di jalan Dr. Cipto 31-33 Semarang. Bangunan Gedung Sobokartti ini berbentuk limasan pendhapa dengan konsep *hybrid* yang memadukan bangunan Joglo dengan konsep teater Barat. Gedung Sobokartti dirancang pada tahun 1930 oleh Pangeran Prangwadana dan Thomas Karsten, arsitek yang juga merancang Pasar Johar.

---

<sup>20</sup> UU Republik Indonesia, No.11 tahun 2010 Tentang Cagar Budaya, Bab 1, Pasal 1 Ayat 16

<sup>21</sup> Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga, (Jakarta : Balai Pustaka, 2001) hal 954

<sup>22</sup> Sunarmi, 2008. *Metodologi Desain*. Surakarta

<sup>23</sup> Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga, (Jakarta : Balai Pustaka, 2001) hal 438

Dalam rancangan untuk Gedung Sobokarti, Thomas Karsten memadukan konsep pertunjukan Jawa yang biasa digelar di pendapa dengan konsep gedung teater barat.<sup>24</sup>

## 2. Tinjauan Teori

Revitalisasi adalah kegiatan pengembangan yang ditujukan untuk menumbuhkan kembali nilai-nilai penting Cagar Budaya dengan penyesuaian fungsi ruang baru yang tidak bertentangan dengan prinsip pelestarian dan nilai budaya masyarakat.<sup>25</sup> Fungsi gedung kesenian Sobokarti untuk menampilkan sebuah pertunjukan seni tradisional Jawa dan seni teater dikala itu. Jenis kesenian tradisional Jawa ada beberapa macam seperti seni karawitan, pedhalangan, pranatacara, pengembangan budaya spiritual, sinden, dan seni tari.

Seni tradisional Jawa memiliki ciri seperti busana yang dikenakan penari dalam sebuah pementasan yaitu menggunakan kemben kebaya Jawa dan untuk pemain musik karawitan menggunakan kebaya Jawa dan blangkon. Seni tayub dalam pementasan di Jawa memiliki khas yaitu, antara penari dan penonton dapat berinteraksi secara langsung dengan berjoget bersama di area panggung. Bentuk panggung yang berada di Gedung Kesenian Sobokarti berbentuk panggung *proscenium*. *Proscenium* adalah bentuk panggung konvensional yang memiliki ruang *proscenium* atau suatu bingkai gambar melalui mana penonton menyaksikan pertunjukan. Panggung *proscenium*

---

<sup>24</sup> [html.sobokarti-volkskunstvereinenging./05/2013](http://html.sobokarti-volkskunstvereinenging./05/2013), 02 Juni 2015 (00.10 wib)

<sup>25</sup> UU Republik Indonesia, No. 11 tahun 2010 Tentang Cagar Budaya, Bab 1, Pasal 1 Ayat 16

dibuat untuk membatasi daerah pemeran dengan penonton. Arah dari panggung ini hanya satu jurusan yaitu kearah penonton saja, agar pandangan penonton lebih terpusat kearah pertunjukan.

### 3. Sejarah Seni Pertunjukan di Indonesia

Seni pertunjukkan atau *performance art* merupakan segala ungkapan seni yang substansi dasarnya adalah dipergelarkan langsung dihadapan penonton. Seni pertunjukkan tidak hanya melibatkan aksi individu atau kelompok di tempat dan waktu tertentu. Selain itu, adapula unsur-unsur yang terdapat pada seni pertunjukkan, diantaranya ruang dan waktu, tubuh si seniman, serta hubungan seniman dengan penonton. Pertunjukkan seni biasanya tidak hanya sebatas berkenaan dengan unsur-unsur keindahan, tetapi memuat fungsi-fungsi tertentu seperti fungsi ritual, pendidikan, hiburan, dan bahkan bisa dijadikan sarana dalam melakukan kritik sosial<sup>26</sup>.

Sejarah seni pertunjukkan juga mengalami perkembangan, mulai dari seni pertunjukkan klasik-tradisional, modern, dan kontemporer. Seni pertunjukan di Indonesia mengalami perkembangan pada masa Hindu-Budha. Berbagai karya sastra pada masa ini telah memperkuat berkembangnya seni pertunjukan. Tinjauan pakar meyakini bahwa abad 20 adalah periode perubahan besar bagi seni pertunjukan modern maupun seni pertunjukan tradisional Indonesia.<sup>27</sup> Tahun 1970 adalah saat masa penting dalam sejarah perkembangan seni karawitan Bali. Pada waktu itu muncul garapan

---

<sup>26</sup> <http://wawasansejarah.com/seni-pertunjukkan-indonesia/> 12 Maret 2017 (00.10 wib)

<sup>27</sup> <https://benysusanto31.wordpress.com/seni-pertunjukan/> 12 Maret 2017 (00.30 wib)

karawitan kontemporer Bali, garapan karawitan modern yang eksperimental sifatnya namun masih bersumber dan berakar pada musik tradisi.

Gedung kesenian adalah wadah kegiatan seni untuk tempat penyajian karya seni kepada masyarakat yang berhasrat memenuhi kebutuhan jiwa yang bersifat rekreatif atau hiburan, mendidik dan berapresiasi tinggi. Tujuan gedung kesenian adalah menampung aktivitas kesenian yang merupakan hasil karya seni yang baik, terpilih dan teratur yang disajikan kepada masyarakat yang pengelolaannya dilakukan secara terus menerus dan terencana.<sup>28</sup> Gedung kesenian ada bermacam-macam yang secara umum dapat dikelompokkan sebagai berikut.

a. Ruang pemeran, galeri seni, sanggar seni, ruang pameran terbuka dan sejenisnya. Untuk menampung terutama kegiatan seni yang bersifat penghayatan visual seperti kelompok seni rupa.

b. Gedung pagelaran atau teater

Gedung pagelaran teater disediakan untuk menampung dan mewadahi kegiatan seni yang bersifat penikmatan visual dan audio seperti kelompok seni suara, tari dan drama.

#### 4. Aspek Yuridis Formal

Peraturan pemerintah dalam melaksanakan Revitalisasi bangunan Cagar Budaya telah diatur berdasarkan Undang-undang no : 11 tahun 2010 tentang Cagar

---

<sup>28</sup> <https://www.scribd.com/doc/97910821/BAB-II-gedung-pertunjukan-dan-pengembangan-seni-tari-di-luwu-timur> 12 Maret 2017 (00.50 wib)

Budaya Pada bab 1 pasal 1 dijelaskan tentang beberapa ketentuan umum yang sangat penting dalam melakukan kegiatan revitalisasi.

Cagar Budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, Situs Cagar Budaya, dan Kawasan Cagar Budaya di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan<sup>29</sup>.

Revitalisasi adalah kegiatan pengembangan yang ditujukan untuk menumbuhkan kembali nilai-nilai penting Cagar Budaya dengan penyesuaian fungsi ruang baru yang tidak bertentangan dengan prinsip pelestarian dan nilai budaya masyarakat<sup>30</sup>.

Adaptasi adalah upaya pengembangan Cagar Budaya untuk kegiatan yang lebih sesuai dengan kebutuhan masa kini dengan melakukan perubahan terbatas yang tidak akan mengakibatkan kemerosotan nilai pentingnya atau kerusakan pada bagian yang mempunyai nilai penting<sup>31</sup>.

Revitalisasi kawasan cagar budaya diatur dalam pasal 80, yaitu :

Revitalisasi potensi Situs Cagar Budaya atau Kawasan Cagar Budaya memperhatikan tata ruang, tata letak, fungsi sosial, dan/atau lanskap budaya asli berdasarkan kajian<sup>32</sup>.

Revitalisasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan dengan menata kembali fungsi ruang, nilai budaya, dan penguatan informasi tentang Cagar Budaya<sup>33</sup>.

Revitalisasi juga diatur dalam Pasal 82 : Revitalisasi Cagar Budaya harus memberi manfaat untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat dan mempertahankan ciri budaya lokal.<sup>34</sup>

Sesuai dengan adanya peraturan pemerintah daerah maupun pemerintah pusat menjadi acuan dalam proses revitalisasi, sehingga dengan adanya aturan ini maka

---

<sup>29</sup> UU Republik Indonesia, No. 11 tahun 2010 Tentang Cagar Budaya, Bab 1, Pasal 1 Ayat

<sup>30</sup> UU Republik Indonesia, No. 11 tahun 2010 Tentang Cagar Budaya, Bab 1, Pasal 1 Ayat

<sup>31</sup> UU Republik Indonesia, No. 11 tahun 2010 Tentang Cagar Budaya, Bab 1, Pasal 1 Ayat

<sup>32</sup> UU Republik Indonesia, No. 11 tahun 2010 Tentang Cagar Budaya, Bab 1, Pasal 80 Ayat 1

<sup>33</sup> UU Republik Indonesia, No. 11 tahun 2010 Tentang Cagar Budaya, Bab 1, Pasal 80 Ayat 2

<sup>34</sup> UU Republik Indonesia, No. 11 tahun 2010 Tentang Cagar Budaya, Bab 1, Pasal 82 Ayat 1

perancangan revitalisasi tidak akan keluar jalur. Hal ini tidak menutup kemungkinan dengan adanya fungsi baru namun, dapat meningkatkan keuntungan bagi masyarakat dalam upaya merawat dan melestarikan bangunan bersejarah sehingga memberikan dampak positif bagi masyarakat maupun pemerintahan.

## **B. Tinjauan Khusus**

### **1. Profil Gedung Kesenian Sobokartti Semarang**

#### **a. Visi, Misi, Filosofi Gedung Kesenian Sobokartti**

Visi Gedung Kesenian Sobokartti adalah menciptakan manusia yang, kreatif, inovatif, dan kritis serta melestarikan budaya leluhur. Sedangkan Misi Gedung Kesenian Sobokartti adalah melestarikan budaya seni budaya tradisi Jawa.

- 1) Meningkatkan kreativitas dan kualitas karya seni daerah.
- 2) Meningkatkan apresiasi generasi muda dalam mencintai kebudayaan dan mampu berkarya secara kreatif.
- 3) Mengembangkan potensi anggota dan mempunyai kompetensi terhadap kebudayaan yang mampu memberi manfaat dalam masyarakat.

Gedung Kesenian Sobokartti di Semarang memiliki filosofi tertentu, gedung kesenian Sobokartti terdiri dari banyak macam material yang saling mendukung sehingga dapat berdiri sangat kuat dan indah, disini ada nilai-nilai persatuan dari keaneka ragaman sehingga dapat tercipta sesuatu yang bagus. Untuk dapat menyelesaikan proyek bangunan dengan baik diperlukan persatuan dan kerjasama

antar bermacam bidang keahlian misalnya tukang bangunan, insinyur, keamanan, dan akuntansi.<sup>35</sup> Meskipun bangunan dibangun dengan bagus, jika berada didalamnya tidak bisa menikmati maka tidak akan ada rasa nyaman, hal ini ada persamaannya dengan manusia juga tidak akan merasa nyaman jika hanya sibuk membangun tubuh dan materi disekitar badan tanpa menata hati dan diri yang menghuni tubuh tersebut. Gedung kesenian Sobokartti berbentuk limasan pendopo dengan konsep *hybrid* yang memadukan bangunan joglo dengan konsep teater barat. Atap yang berbentuk limasan yaitu bagian bawah besar semakin keatas semakin mengecil memiliki arti sebagai manusia harus selalu melihat keatas dan mengingat Tuhan yang Esa.<sup>36</sup>

#### b. Jenis Usaha/Pelayanan

Jenis usaha dan pelayanan pada Gedung Kesenian Sobokartti adalah untuk mewadahi aktifitas seni tradisional di Semarang. Beberapa jenis usaha / pelayanan tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Persewaan gedung
- 2) Pelatihan seni pertunjukan tradisional
- 3) Pameran
- 4) Lomba seni pertunjukan tradisional

---

<sup>35</sup> Wawancara Akso Prabu Wisnuadji (48 tahun), 15 Maret 2017

<sup>36</sup> Wawancara Akso Prabu Wisnuadji (48 tahun), 15 Maret 2017

### c. Sejarah Gedung Kesenian Sobokartti

Pembentukan *Volkskunstvereening* Sobokartti di Semarang digagas oleh beberapa tokoh kebudayaan diawal abad ke 20, antara lain Pangeran Prangwadana (kelak menjadi KGPAA Mangkunegara VII) dan Ir. Thomas Karsten. Seorang arsitek dan perencana kota yang mempunyai perhatian besar terhadap budaya Jawa. Ketika itu sejalan dengan munculnya kesadaran kebangsaan, terjadi proses demokratisasi kraton-kraton Jawa. Wujud demokratisasi itu antara lain berupa diizinkan kesenian keraton (yang semula eksklusif untuk lingkungan kraton) diajarkan dan digelar di luar dinding kraton yang dipelopori oleh perkumpulan Kridha Beksa Wirama di Yogyakarta pada tahun 1918.

Demi mewujudkan gagasan itu maka diadakan pertemuan yang dihadiri antara lain Burgemeester Semarang Ir de Jonghe, Bupati Semarang RMAA Purbaningrat, GPH Kusumayuda dari kraton Surakarta, dan pimpinan surat kabar “De Locomotief”. Dalam pertemuan itu disepakati untuk mendirikan perkumpulan kesenian yang diberi nama “Sobokartti” (tempat berkarya). Menurut anggaran dasar *Kunstvereening* Sobokartti yang disahkan pada 6 September 1926 tujuan didirikannya lembaga ini adalah untuk meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap kesenian bangsa sendiri (*inheemsche kunst*). Pada awalnya kegiatan-kegiatan Sobokartti dilakukan di Paseban kabupaten Semarang dan di Stadstuin. Tapi pada tahun 1930 berhasil dibangun gedung

kesenian di Karenweg (sekarang jalan Dr. Cipto), yang diberi nama Volkstheater Sobokartti.<sup>37</sup>

Teater Sobokartti dirancang dan dibangun oleh Henry Thomas Karsten sebagai bangunan berarsitektur Jawa kedua yang dibangunnya setelah pendopo di kompleks Istana Mangkunegara Surakarta tahun 1923. Sobokartti dibangun karena perhatian dan minatnya pada kebudayaan dan kesenian lokal Jawa. Berdasarkan pengkajian dan pemahamannya tentang kesenian rakyat setempat, mengusulkan rancangan teater untuk pertunjukan kesenian setempat, baik wayang orang maupun wayang kulit.<sup>38</sup>

Pada pertempuran lima hari di Semarang Gedung Kesenian Sobokartti menjadi saksi keberanian pemuda-pemuda Semarang. Delapan belas pemuda gugur di sana ketika berusaha merebut senjata dari tentara Jepang yang menjadikan Sobokartti makras mereka. Jenazah mereka dikuburkan dalam satu lubang di halaman gedung, tapi pada tahun 1960 duabelas jenazah dipindahkan ke Taman Makam Pahlawan Giri Tunggal Semarang sebagai “Pahlawan Tidak Dikenal” sedang enam jenazah dimakamkan kembali oleh keluarga mereka.<sup>39</sup>

---

<sup>37</sup> Bogaers, E (1983). Ir. Thomas Karsten en der ontwikkeling van de stede bouw in Netherlands-Indie 1915-1940, Skripsi Doktoral Planologisch en Demograish Instituut Universiteit Van Amsterdam

<sup>38</sup> Karsten, H.T. (1921). Van Pendopo naar Volksschowburg; Vernieuwing der Bouwkunst, Djawa

<sup>39</sup> Bappeeda (1994-1995). Inventariasi dan dokumentasi, Detail Old City Semarang. Rekaman Kawasan dan Bangunan Bersejarah di Kodya Semarang. Lembaga Penelitian Undip. Semarang

Pada tahun 1950-an gedung ini pernah digunakan untuk sebuah Sekolah Tinggi yang dipimpin dr. Paryono tetapi fungsinya sebagai gedung pertunjukan dan pelatihan seni tradisional yang melekat hingga saat ini.

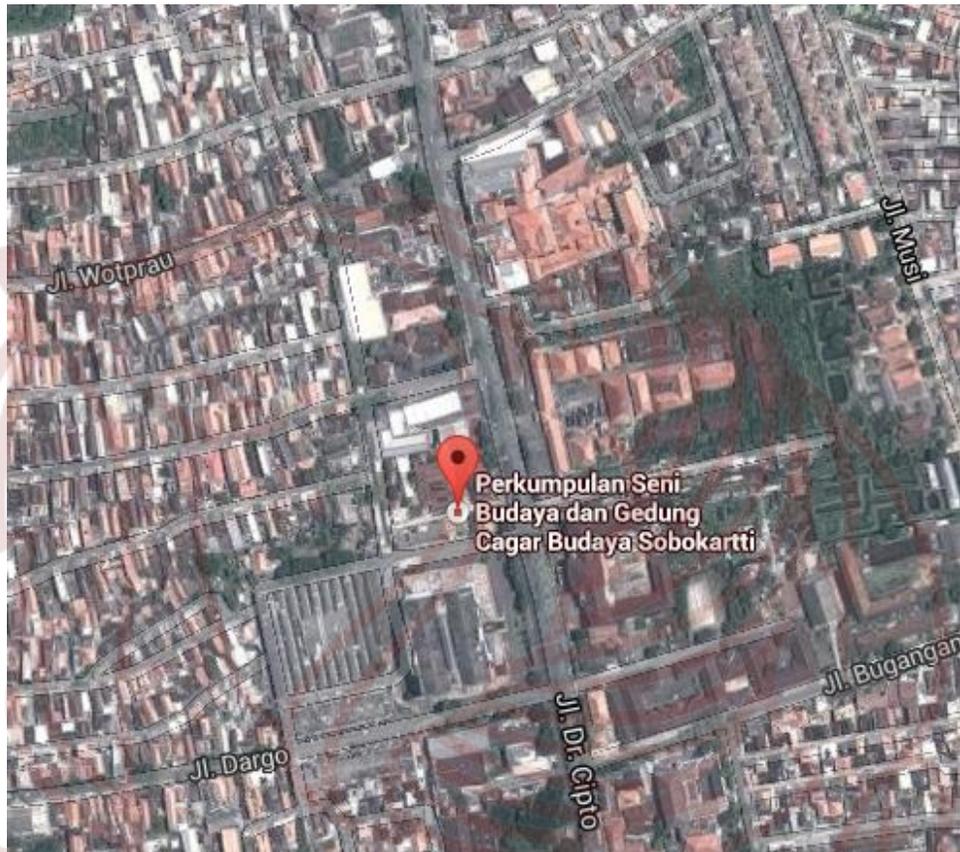
Berdasarkan Surat Keputusan Walikota Kepala Daerah Tingkat II Semarang Nomor 646/50 tanggal 4 Februari 1992 tentang: Konservasi Bangunan-Bangunan Kuno/ Bersejarah di Gedung Kesenian Sobokartti ditetapkan sebagai bangunan yang dilindungi Undang-Undang Monumen (Monumenten Ordonantie) Stbl. 1931 Nomor 238 juncto Intruksi Menteri Dalam Negeri Nomor Pem.35/1/7 tanggal 5 Februari 1960.

#### d. Site Plan

Lingkup lokasi Gedung Kesenian Sobokartti di Kota Semarang ini meliputi lokasi di jalan Dr. Cipto no. 31, 32, 33 Semarang Jawa Tengah

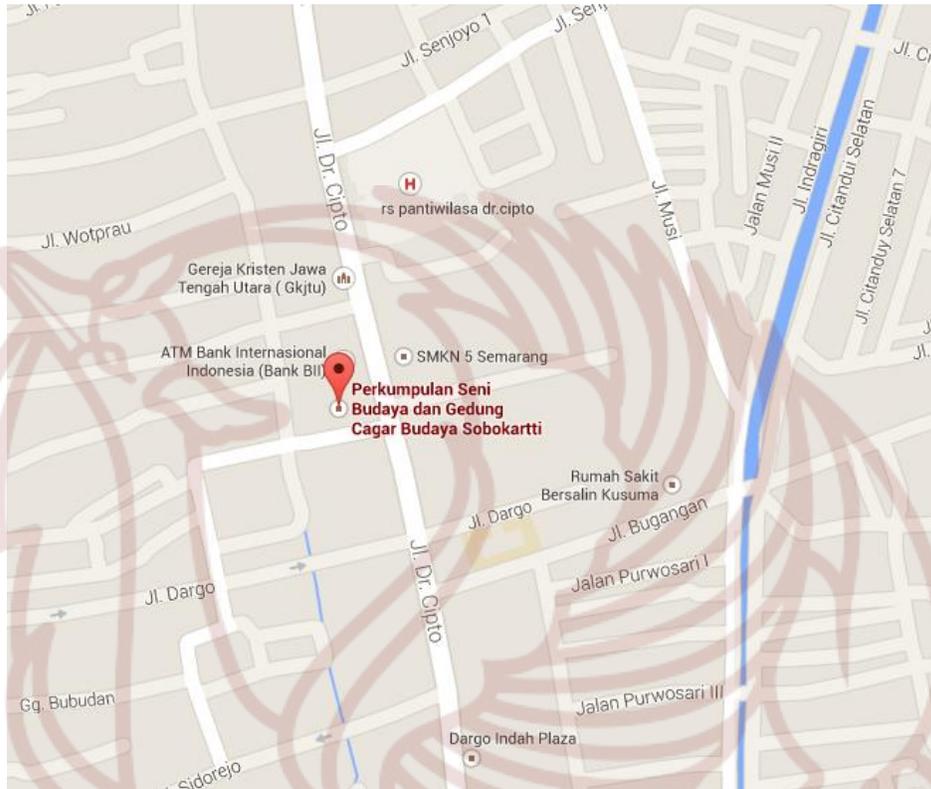
Batas-batas kavling Gedung Kesenian Sobokartti:

- Batas Utara : SMK 5 Semarang
- Batas Selatan : Pemukiman Warga
- Batas Timur : Jl. Dargo
- Batas Barat : ATM Bank BII (Bank Internasional Indonesia)



**Gambar 04.** Peta Letak Gedung Sobokartti Semarang

(Sumber : maps.google.com, pada tanggal 5 Januari 2017 pukul 14.25)



**Gambar 05.** Peta Lokasi Gedung Kesenian Sobokartti

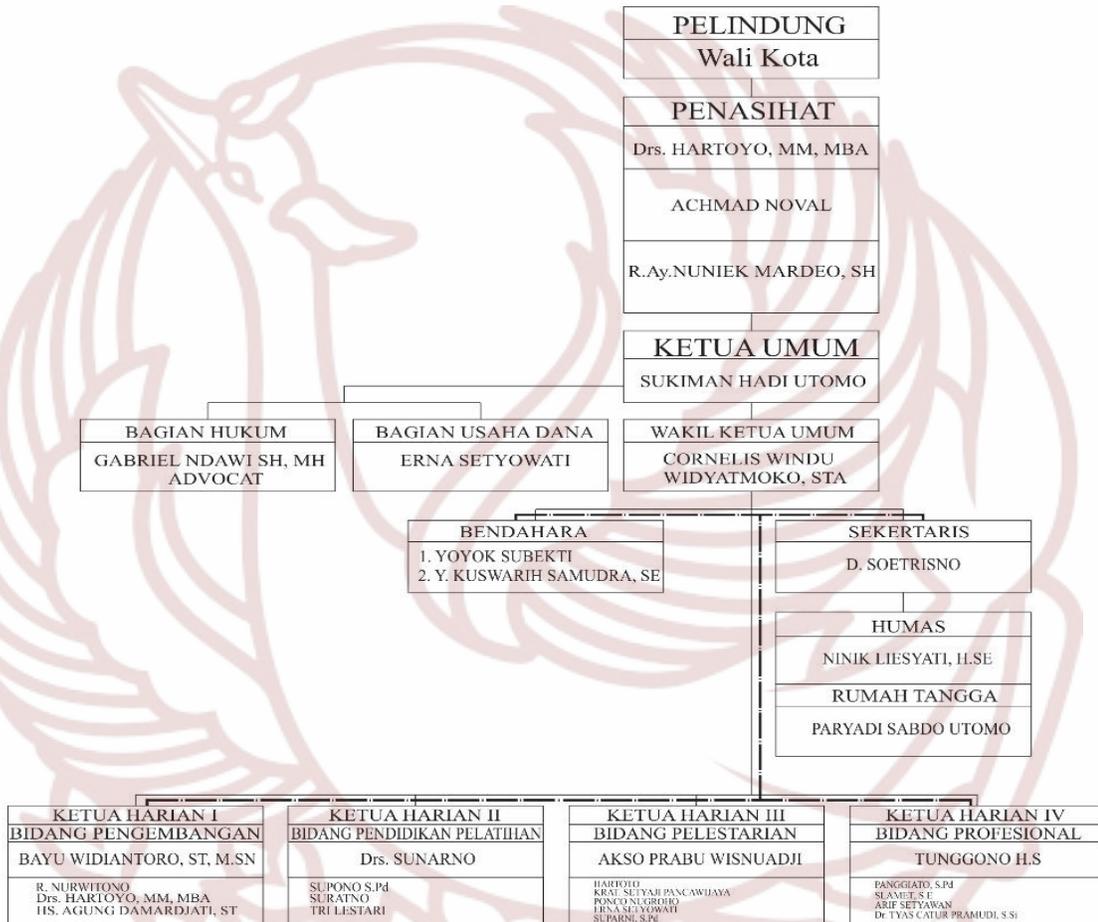
(Sumber : <http://dict.space.4goo.net/city/102858?q=Semarang>, pada tanggal 5 Januari 2017 pukul 14.40)

## 2. Organisasi

### a. Struktur Organisasi/Hierarki

Gedung Kesenian Sobokartti Semarang merupakan gedung pertunjukan Jawa yang biasa digelar di pendapa, oleh karena itu memerlukan pengelolaan secara baik. Struktur organisasi pada Gedung Kesenian Sobokartti di Kota Semarang adalah sebagai berikut.

## STRUKTUR ORGANISASI GEDUNG KESENIAN SOBOKARTTI



**Skema 02.** Struktur Organisasi Gedung Kesenian Sobokartti di Kota Semarang

(Sumber : Dinas Pemerintah Kota Semarang 2016)

b. Jumlah Personil dan Deskripsi Kerja

No	Jabatan	Tugas dan Tanggung Jawab
1	<i>Penasihat</i>	Merupakan perwakilan dari stakeholder, penyandang dana (swasta) yang bertugas membina kelembagaan pengelolaan / manajerial Gedung Kesenian Sobokartti. Unsur Penasihat ini sebaiknya dibina langsung oleh Wali Kota.
		Jumlah Pegawai 3 Orang
2	<i>Ketua dan Wakil Ketua</i>	Ketua dan wakil ketua bertanggungjawab terhadap keseluruhan pengelolaan kawasan Gedung Kesenian Sobokartti, baik dari pengelolaan fisik, keuangan, manajerial dan pengembangan Gedung Kesenian Sobokartti. Karena secara kedinasan, pengelolaan Gedung Kesenian Sobokartti berada di bawah tanggungjawab Dinas Komunikasi, Informasi dan Pariwisata Pemerintah Kota Semarang, maka ketua dan wakil ketua dapat dipilih dari unsur kedinasan sebagai perwakilan kelembagaan pengelolaan Gedung Kesenian Sobokartti.
		Jumlah Pegawai 3 Orang
3	<i>Sekretaris</i>	Bagian ini bertugas untuk melayani kebutuhan administrasi bagi pengelolaan Gedung Kesenian Sobokartti. Bagian kesekretariatan ini dapat diambil dari unsur kedinasan terkait atau melakukan perekrutan tersendiri.
		Jumlah Pegawai 1 Orang
4	<i>Keuangan / Bendahara</i>	Bagian ini bertugas mengelola keuangan operasional Gedung Kesenian Sobokartti. Sumber keuangan yang dikelola adalah sumber dana yang diperoleh dari APBD sebagai dana

		<p>pengelolaan operasional, pemasukan gedung kesenian yang diperoleh dari retribusi parkir, dan pelatihan dari para siswa.</p> <p>Jumlah Pegawai 2 Orang</p>
5	<i>Bagian Hukum</i>	<p>Bagian ini bertugas sebagai pemberi perlindungan badan hukum di Gedung Kesenian Sobokartti.</p> <p>Jumlah Pegawai 1 Orang</p>
6	<i>Bagian Usaha Dana</i>	<p>Bagian ini bertugas mencari dana keuangan untuk pengelolaan operasional dan pemasukan dana Gedung Kesenian Sobokartti.</p> <p>Jumlah Pegawai 1 Orang</p>
7	<i>Humas</i>	<p>Bagian Hubungan Masyarakat (Humas) mempunyai tugas melaksanakan analisis dan penyiapan rancangan kebijakan dalam bidang hubungan masyarakat. Serta melaksanakan inventarisasi dan mengolah data, menyiapkan bahan penyusunan rancangan kebijakan penyelenggaraan publikasi.</p> <p>Jumlah Pegawai 1 Orang</p>
8	<i>Bidang Pengembangan</i>	<p>Bagian ini bertugas membantu mengembangkan potensi pada siswa pelatihan dalam berkegiatan berkesenian di Gedung Kesenian Sobokartti.</p> <p>Jumlah Pegawai 1 Orang</p>
9	<i>Bidang Pendidikan Pelatihan</i>	<p>Bidang Pendidikan Pelatihan mempunyai tugas melakukan dan menyiapkan bahan koordinasi, pembinaan, pengendalian, pelaksanaan tugas serta melaksanakan kebijakan teknis penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan di Gedung Kesenian Sobokartti.</p>

		Jumlah Pegawai 1 Orang
10	<i>Bidang Pelestarian</i>	Bidang ini bertugas membantu dalam melestarikan budaya tradisional yang telah berjalan di Gedung Kesenian Sobokartti.
		Jumlah Pegawai 1 Orang
11	<i>Bidang Profesional</i>	Bidang ini bertugas membantu dalam segala hal kegiatan yang ada di Gedung Kesenian Sobokartti.
		Jumlah Pegawai 1 Orang

**Tabel 01** : Tugas & Tanggung Jawab Pengelola Gedung Kesenian Sobokartti di kota Semarang

c. Tata Alur Kerja dan Hubungan Kerja

Sistem Pelayanan

Gedung Kesenian Sobokartti di Semarang berada dibawah pengelolaan yayasan Sobokartti. Gedung Kesenian Sobokartti masih termasuk bangunan Konservasi yang diatur dalam undang – undang. Berdasarkan Surat Keputusan Walikotaamadya Kepala Daerah Tingkat II Semarang Nomor 646/50 tanggal 4 Februari 1992 tentang : Konservasi Bangunan – Bangunan Kuno/ Bersejarah di Wilayah Kotamadya Daerah Tingkat II Semarang, Gedung Kesenian Sobokartti ditetapkan sebagai bangunan yang dilindungi Undang – Undang Monumen (Monumenten Ordonantie) Stbl. 1931 Nomor 238 Juncto Instruksi Menteri Dalam Negeri Nomor Pem. 35/1/7 tanggal 5 Februari 1960.

## Sistem Operasional

No.	Fasilitas	Hari dan Jam Buka	Sistem Kerja
1.	Area Edukasi Kesenian Sobokartti : ruang latihan	Senin – Minggu, pukul 14.00 – 17.30 WIB	Sistem kerja karyawan dimulai pukul 13.30 – 18.30 WIB.
2.	Area Refreshment : cafetaria	Senin – Minggu, pukul 09.00 – 17.00 WIB	Sistem kerja karyawan dimulai pukul 08.30 – 21.30 WIB.
3.	Area Pengelolaan: Kantor	Senin – Kamis, pukul 07.15 – 16.00 WIB Jumat, pukul 07.00-11.30 WIB	Sistem kerja standar bagi karyawan yakni 8 jam.

**Tabel 02.** Sistem Operasional Gedung Kesenian Sobokartti Semarang

d. Kebutuhan Aktifitas dan Fasilitas

	Pengelola	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Perabot	Kapasitas
1.	Penasihat Gedung Kesenian Sobokartti	Mengawasi seluruh aktivitas di dalam museum, mengelola dan melakukan pembinaan, dan menerima laporan pertanggung jawaban.	Ruang kerja pribadi	Meja, kursi, rak dokumen, komputer, dan meja kursi tamu	1 orang dan ditambah 1 set kursi meja untuk tamu
2.	Ketua Gedung Kesenian Sobokartti	Bertanggungjawab terhadap keseluruhan pengelolaan kawasan Gedung Kesenian Sobokartti, baik dari pengelolaan fisik, keuangan, manajerial dan pengembangan Gedung Kesenian Sobokartti.	Ruang kerja pribadi	Meja, kursi, rak dokumen, komputer, dan kursi tamu	1 orang dan ditambah 2 kursi tamu
3.	Sekretaris	Bagian ini bertugas untuk melayani kebutuhan administrasi bagi pengelolaan Gedung Kesenian Sobokartti.	Ruang kerja	Meja, kursi, rak dokumen	1 orang
4.	Bendahara	Bagian ini bertugas mengelola keuangan operasional Gedung Kesenian Sobokartti.	Ruang kerja	Meja, kursi, rak dokumen	2 orang
5.	Bagian Hukum	Bagian ini bertugas sebagai pemberi perlindungan badan hukum di Gedung Kesenian Sobokartti	Ruang kerja	Meja, kursi, rak dokumen	1 orang
6.	Bagian Usaha Dana	Bagian ini bertugas mencari dana keuangan untuk	Ruang kerja	Meja, kursi, rak dokumen	1 orang

		pengelolaan operasional dan pemasukan dana Gedung Kesenian Sobokartti.			
7.	Bagian Humas	Bagian Hubungan Masyarakat (Humas) mempunyai tugas melaksanakan analisis dan penyiapan rancangan kebijakan dalam bidang hubungan masyarakat.	Ruang kerja	Meja, kursi, rak dokumen	1 orang
8.	Bagian Pengembangan	Bagian ini bertugas membantu mengembangkan potensi pada siswa pelatihan dalam berkegiatan berkesenian di Gedung Kesenian Sobokartti.	Ruang kerja	Meja, kursi, rak dokumen	1 orang
9.	Bagian Pendidikan Pelatihan	Bidang Pendidikan Pelatihan mempunyai tugas melakukan dan menyiapkan bahan koordinasi, pembinaan, pengendalian, pelaksanaan tugas serta melaksanakan kebijakan teknis penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan di Gedung Kesenian Sobokartti.	Ruang kerja	Meja, kursi, rak dokumen	1 orang
10.	Bagian Pelestarian	Bidang ini bertugas membantu dalam melestarikan budaya tradisional yang telah	Ruang kerja	Meja, kursi, rak dokumen	1 orang

		berjalan di Gedung Kesenian Sobokartti.			
<b>11.</b>	Bagian Profesional	Bidang ini bertugas membantu dalam segala hal kegiatan yang ada di Gedung Kesenian Sobokartti.	Ruang kerja	Meja, kursi, rak dokumen	1 orang

**Tabel 03.** Kebutuhan ruang bagi pengelola gedung Kesenian Sobokartti

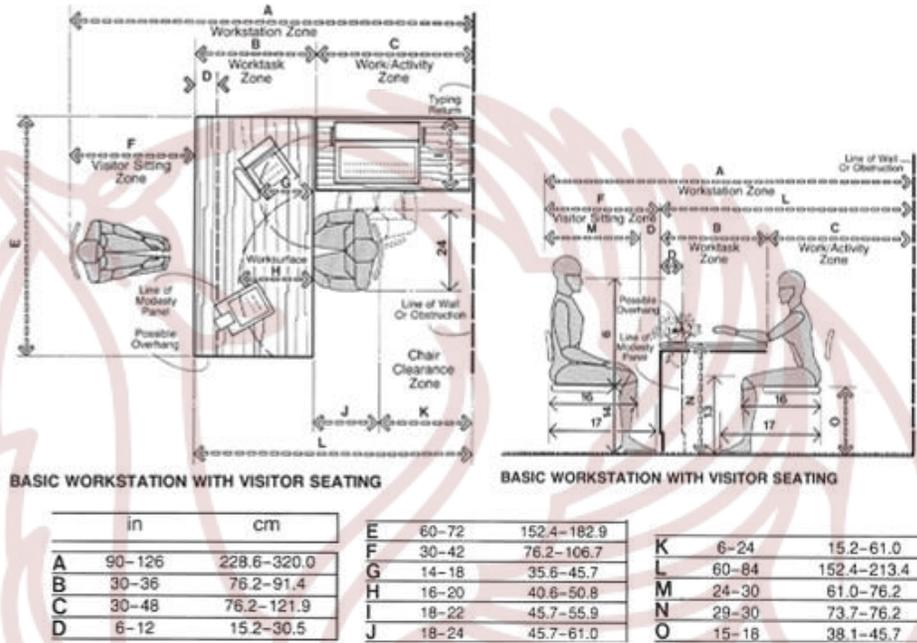
Semarang

### 3. Persyaratan Fungsional

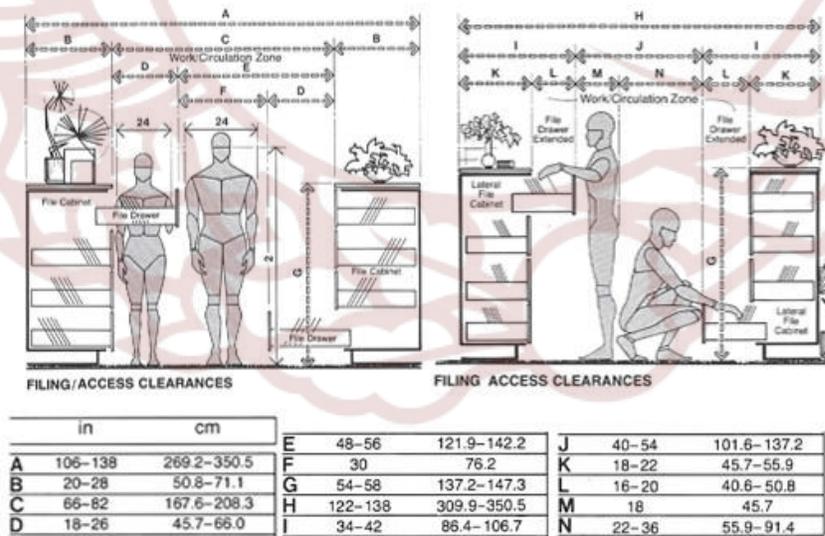
#### Ergonomi

Gedung Kesenian Sobokartti di Semarang memiliki fasilitas yang dapat mendukung aktifitas didalamnya. Fasilitas tersebut adalah fasilitas edukasi, fasilitas latihan, fasilitas refreshment, fasilitas toilet dan kantor. Maka persyaratan ergonomi pada fasilitas tersebut adalah :

a. Standarisasi pada Area Pengelolaan.

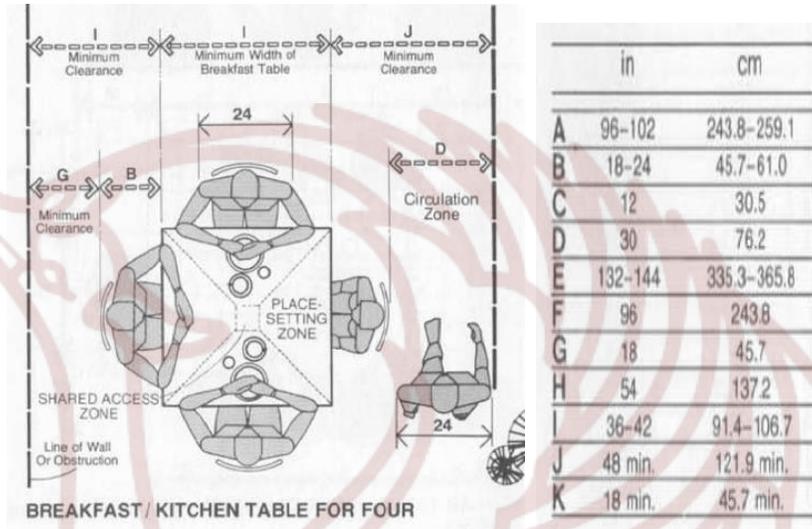


**Gambar 06.** Standarisasi pada meja kantor (Julius Panero dan Martin Zelnik Human Dimension & Interior Space, 1979)



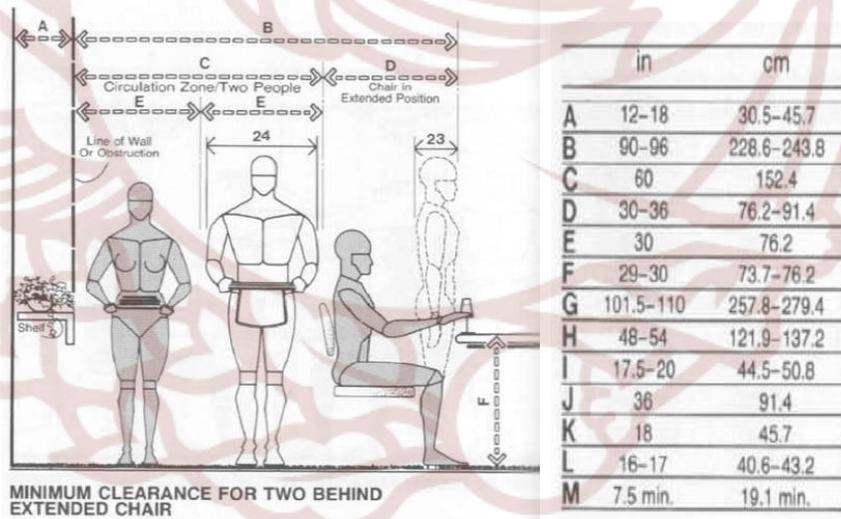
**Gambar 07.** Standarisasi pada rak dokumen kantor (Julius Panero dan Martin Zelnik Human Dimension & Interior Space, 1979)

b. Standarisasi pada Area Refreshment



**Gambar 08.** Standarisasi pada meja makan

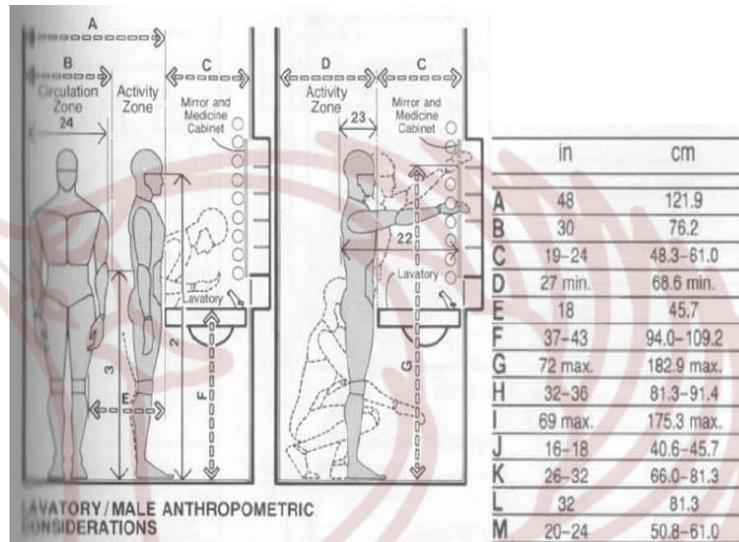
(Julius Panero dan Martin Zelnik Human Dimension & Interior Space, 1979)



**Gambar 09.** Standarisasi Ukuran Sirkulasi dua arah

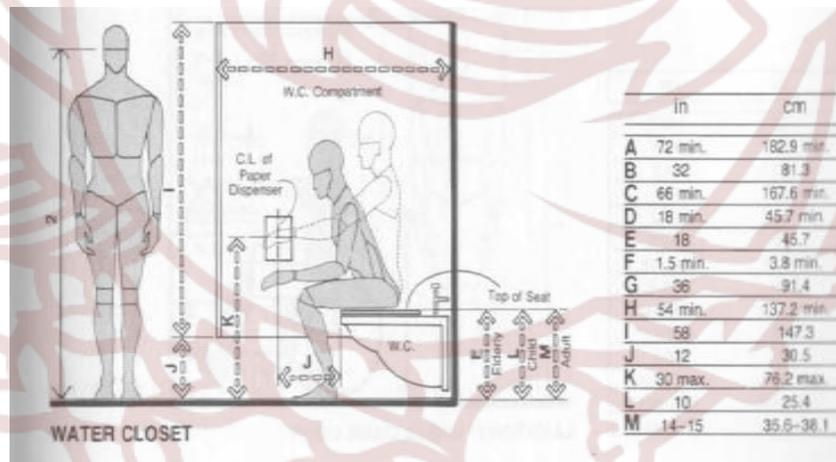
(Julius Panero dan Martin Zelnik Human Dimension & Interior Space, 1979)

c. Standarisasi pada Toilet



**Gambar 10.** Standarisasi Ukuran *Washtafle*

(Julius Panero dan Martin Zelnik Human Dimension & Interior Space, 1979)



**Gambar 11.** Standarisasi Ukuran *Closet*

(Julius Panero dan Martin Zelnik Human Dimension & Interior Space, 1979)

## **BAB III**

### **TRANSFORMASI DESAIN**

#### **A. Profil Perusahaan**

##### **1. Jenis Usaha**

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan yang dimaksud dengan pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah. Untuk dapat menyelenggarakan usaha pariwisata sebagaimana dimaksud dalam Pasal 14 Undang-Undang RI Nomor 10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan, pengusaha pariwisata wajib mendaftarkan usahanya terlebih dahulu kepada pemerintah atau pemerintah daerah. Ketentuan lebih lanjut mengenai tata cara pendaftaran usaha tersebut diatur dengan peraturan menteri.<sup>40</sup>

Usaha Pariwisata adalah usaha yang menyediakan barang dan/atau jasa bagi pemenuhan kebutuhan wisatawan dan penyelenggaraan pariwisata.<sup>41</sup> Berikut adalah jenis usaha pariwisata meliputi, antara lain:

---

<sup>40</sup> <http://www.peraturan.go.id/uu/nomor-10-tahun-2009.html> 20 April 2017 (00.30 wib)

<sup>41</sup> <http://www.kajianpustaka.com/2015/06/pengertian-dan-jenis-usaha-pariwasata.html> 20 April 2017 (00.50 wib)

1. Daya tarik wisata adalah usaha yang kegiatannya mengelola daya tarik wisata alam, daya tarik wisata budaya, dan daya tarik wisata buatan/binaan manusia.
2. Kawasan pariwisata adalah usaha yang kegiatannya membangun dan mengelola kawasan dengan luas tertentu untuk memenuhi kebutuhan pariwisata.
3. Jasa transportasi wisata adalah usaha khusus yang menyediakan angkutan untuk kebutuhan dan kegiatan pariwisata, bukan angkutan transportasi reguler/umum.
4. Jasa perjalanan wisata adalah usaha biro perjalanan wisata dan usaha agen perjalanan wisata. Usaha biro perjalanan wisata meliputi usaha penyediaan jasa perencanaan perjalanan atau jasa pelayanan dan penyelenggaraan pariwisata, termasuk penyelenggaraan perjalanan ibadah. Usaha agen perjalanan wisata meliputi usaha jasa pemesanan sarana, seperti pemesanan tiket dan pemesanan akomodasi serta pengurusan dokumen perjalanan
5. Jasa makanan dan minuman adalah usaha jasa penyediaan makanan dan minuman yang dilengkapi dengan peralatan dan perlengkapan untuk proses pembuatan dapat berupa restoran, kafe, jasa boga, dan bar minum.
6. Penyediaan akomodasi adalah usaha yang menyediakan pelayanan penginapan yang dapat dilengkapi dengan pelayanan pariwisata lainnya. Usaha penyediaan akomodasi dapat berupa hotel, vila, pondok wisata, bumi

perkemahan, persinggahan karavan, dan akomodasi lainnya yang digunakan untuk tujuan pariwisata.

7. Penyelenggaraan kegiatan hiburan dan rekreasi merupakan usaha yang ruang lingkup kegiatannya berupa usaha seni pertunjukan, arena permainan, karaoke, bioskop, serta kegiatan hiburan dan rekreasi lainnya yang bertujuan untuk pariwisata.

8. Penyelenggaraan pertemuan, perjalanan insentif, konferensi, dan pameran adalah usaha yang memberikan jasa bagi suatu pertemuan sekelompok orang, menyelenggarakan perjalanan bagi karyawan dan mitra usaha sebagai imbalan atas prestasinya, serta menyelenggarakan pameran dalam rangka menyebarluaskan informasi dan promosi suatu barang dan jasa yang berskala nasional, regional, dan internasional.

9. Jasa informasi pariwisata adalah usaha yang menyediakan data, berita, feature, foto, video, dan hasil penelitian mengenai kepariwisataan yang disebarkan dalam bentuk bahan cetak dan/atau elektronik.

10. Jasa konsultan pariwisata usaha yang menyediakan saran dan rekomendasi mengenai studi kelayakan, perencanaan, pengelolaan usaha, penelitian, dan pemasaran di bidang kepariwisataan.

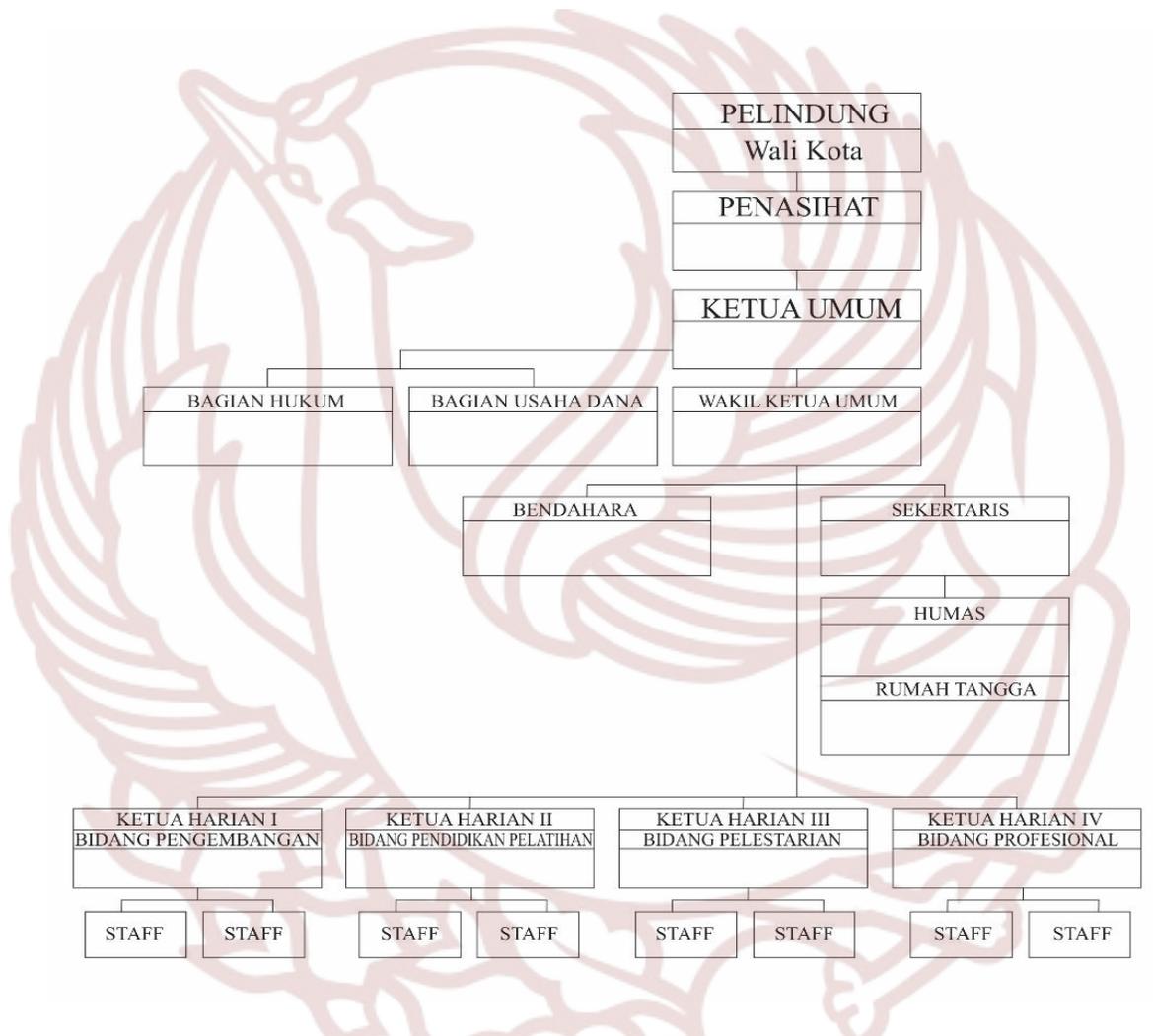
11. Jasa pramuwisata adalah usaha yang menyediakan dan mengoordinasikan tenaga pemandu wisata untuk memenuhi kebutuhan wisatawan atau kebutuhan biro perjalanan wisata.

12. Wisata tirta merupakan usaha yang menyelenggarakan wisata dan olahraga air, termasuk penyediaan sarana dan prasarana serta jasa lainnya yang dikelola secara komersial di perairan laut, pantai, sungai, danau, dan waduk.

13. Spa usaha perawatan yang memberikan layanan dengan metode kombinasi terapi air, terapi aroma, pijat, rempah-rempah, layanan makanan/minuman sehat, dan olah aktivitas fisik dengan tujuan menyeimbangkan jiwa dan raga dengan tetap memperhatikan tradisi dan budaya bangsa Indonesia.

Revitalisasi Desain Interior Gedung Kesenian Sobokartti di Semarang selain mengakomodasi aktivitas yang berhubungan dengan seni pertunjukan tradisional Jawa, juga diarahkan sebagai objek untuk menunjang kegiatan pariwisata di Semarang. Gedung Kesenian Sobokartti di Semarang merupakan bangunan cagar budaya, kegiatan yang diselenggarakan berupa seni pertunjukan yang dapat menjadi daya tarik bagi wisatawan. Fasilitas galeri yang berisi data, berita, foto, dan rekaman sejarah Gedung Kesenian Sobokartti dapat menjadi nilai tambah keberadaan Gedung Kesenian Sobokartti sebagai objek pariwisata. Fasilitas akomodasi juga diwadahi pada *meeting room* untuk tempat pertemuan atau rapat dan cafe sebagai jasa penyedia makanan dan minuman.

2. Struktur Organisasi/Hierarki



**Skema 03.** Struktur Organisasi Gedung Kesenian Sobokartti di Kota Semarang

(Sumber : Pengembangan *Master Plan* Dinas Pemerintah Kota Semarang 2016)

### 3. Jumlah Personil dan Deskripsi Kerja

No	Jabatan	Tugas dan Tanggung Jawab
1	<i>Penasihat</i>	Merupakan perwakilan dari stakeholder, penyandang dana (swasta) yang bertugas membina kelembagaan pengelolaan / manajerial Gedung Kesenian Sobokartti. Unsur Penasihat ini sebaiknya dibina langsung oleh Wali Kota.
		Jumlah Pegawai 1 Orang
2	<i>Ketua dan Wakil Ketua</i>	Ketua dan wakil ketua bertanggungjawab terhadap keseluruhan pengelolaan kawasan Gedung Kesenian Sobokartti, baik dari pengelolaan fisik, keuangan, manajerial dan pengembangan Gedung Kesenian Sobokartti. Karena secara kedinasan, pengelolaan Gedung Kesenian Sobokartti berada di bawah tanggungjawab Dinas Komunikasi, Informasi dan Pariwisata Pemerintah Kota Semarang, maka ketua dan wakil ketua dapat dipilih dari unsur kedinasan sebagai perwakilan kelembagaan pengelolaan Gedung Kesenian Sobokartti.
		Jumlah Pegawai 2 Orang
3	<i>Sekretaris</i>	Bagian ini bertugas untuk melayani kebutuhan administrasi bagi pengelolaan Gedung Kesenian Sobokartti. Bagian kesekretariatan ini dapat diambil dari unsur kedinasan terkait atau melakukan perekrutan tersendiri.
		Jumlah Pegawai 1 Orang
4	<i>Keuangan / Bendahara</i>	Bagian ini bertugas mengelola keuangan operasional Gedung Kesenian Sobokartti. Sumber keuangan yang dikelola adalah sumber dana yang diperoleh dari APBD sebagai dana

		<p>pengelolaan operasional, pemasukan gedung kesenian yang diperoleh dari retribusi parkir, dan pelatihan dari para siswa.</p> <p>Jumlah Pegawai 2 Orang</p>
5	<i>Bagian Hukum</i>	<p>Bagian ini bertugas sebagai pemberi perlindungan badan hukum di Gedung Kesenian Sobokartti.</p> <p>Jumlah Pegawai 1 Orang</p>
6	<i>Bagian Usaha Dana</i>	<p>Bagian ini bertugas mencari dana keuangan untuk pengelolaan operasional dan pemasukan dana Gedung Kesenian Sobokartti.</p> <p>Jumlah Pegawai 1 Orang</p>
7	<i>Humas</i>	<p>Bagian Hubungan Masyarakat (Humas) mempunyai tugas melaksanakan analisis dan penyiapan rancangan kebijakan dalam bidang hubungan masyarakat. Serta melaksanakan inventarisasi dan mengolah data, menyiapkan bahan penyusunan rancangan kebijakan penyelenggaraan publikasi.</p> <p>Jumlah Pegawai 1 Orang</p>
8	<i>Bidang Pengembangan</i>	<p>Bagian ini bertugas membantu mengembangkan potensi pada siswa pelatihan dalam berkegiatan berkesenian di Gedung Kesenian Sobokartti.</p> <p>Jumlah Pegawai 2 Orang</p>
9	<i>Bidang Pendidikan Pelatihan</i>	<p>Bidang Pendidikan Pelatihan mempunyai tugas melakukan dan menyiapkan bahan koordinasi, pembinaan, pengendalian, pelaksanaan tugas serta melaksanakan kebijakan teknis penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan di Gedung Kesenian Sobokartti.</p>

		Jumlah Pegawai 2 Orang
10	<i>Bidang Pelestarian</i>	Bidang ini bertugas membantu dalam melestarikan budaya tradisional yang telah berjalan di Gedung Kesenian Sobokartti.
		Jumlah Pegawai 2 Orang
11	<i>Bidang Profesional</i>	Bidang ini bertugas membantu dalam segala hal kegiatan yang ada di Gedung Kesenian Sobokartti.
		Jumlah Pegawai 2 Orang

**Tabel 04** : Tugas & Tanggung Jawab Pengelola Gedung Kesenian Sobokartti di kota Semarang

#### 4. Tata Alur Kerja dan Hubungan Kerja

##### Sistem Operasional

No.	Fasilitas	Hari dan Jam Buka	Sistem Kerja
1.	Area Edukasi Gedung Kesenian Sobokartti : ruang latihan	Senin – Minggu, pukul 07.15 – 21.30 WIB	Jam kerja karyawan Shift pagi 07.00 – 15.00 WIB Shift siang 14.00 – 22.00 WIB
2.	Area Refreshment : cafetaria, dan galeri	Senin – Minggu, pukul 09.00 – 21.00 WIB	Jam kerja karyawan dimulai pukul 08.30 – 21.30 WIB.

3..	Area Pengelolaan: Kantor	Senin – Kamis, pukul 07.15 – 16.00 WIB Jumat, pukul 07.00-11.30 WIB	Sistem kerja standar bagi karyawan yakni 8 jam.
4.	Area Penunjang: Keamanan	Senin – Kamis, pukul 07.10 – 17.00 WIB Jumat, pukul 07.00-12.00 WIB	Sistem kerja standar bagi keamanan yakni 8 jam.

**Tabel 05.** Sistem Operasional Gedung Kesenian Sobokartti Semarang

## B. Pengguna, Aktifitas, Kebutuhan

### 1. Kebutuhan Aktifitas dan Fasilitas

	Pengelola	Aktifitas	Kebutuhan Ruang	Perabot	Kapasitas
1.	Penasihat Gedung Kesenian Sobokartti	Mengawasi seluruh aktivitas di dalam museum, mengelola dan melakukan pembinaan, dan menerima laporan pertanggung jawaban.	Ruang kerja pribadi	Meja, kursi, rak dokumen, komputer, dan meja kursi tamu	1 orang dan ditambah 1 set kursi meja untuk tamu
2.	Ketua Gedung Kesenian Sobokartti	Bertanggungjawab terhadap keseluruhan pengelolaan kawasan Gedung Kesenian Sobokartti, baik dari pengelolaan fisik, keuangan, manajerial dan pengembangan Gedung Kesenian Sobokartti.	Ruang kerja pribadi	Meja, kursi, rak dokumen, komputer, dan kursi tamu	1 orang dan ditambah 2 kursi tamu

3.	Sekretaris	Bagian ini bertugas untuk melayani kebutuhan administrasi bagi pengelolaan Gedung Kesenian Sobokartti.	Ruang kerja	Meja, kursi, rak dokumen	1 orang
4.	Bendahara	Bagian ini bertugas mengelola keuangan operasional Gedung Kesenian Sobokartti.	Ruang kerja	Meja, kursi, rak dokumen	2 orang
5.	Bagian Hukum	Bagian ini bertugas sebagai pemberi perlindungan badan hukum di Gedung Kesenian Sobokartti	Ruang kerja	Meja, kursi, rak dokumen	1 orang
6.	Bagian Usaha Dana	Bagian ini bertugas mencari dana keuangan untuk pengelolaan operasional dan pemasukan dana Gedung Kesenian Sobokartti.	Ruang kerja	Meja, kursi, rak dokumen	1 orang
7.	Bagian Humas	Bagian Hubungan Masyarakat (Humas) mempunyai tugas melaksanakan analisis dan penyiapan rancangan kebijakan dalam bidang hubungan masyarakat.	Ruang kerja	Meja, kursi, rak dokumen	1 orang
8.	Bagian Pengembangan	Bagian ini bertugas membantu mengembangkan potensi pada siswa pelatihan dalam berkegiatan berkesenian di Gedung Kesenian Sobokartti.	Ruang kerja	Meja, kursi, rak dokumen	2 orang

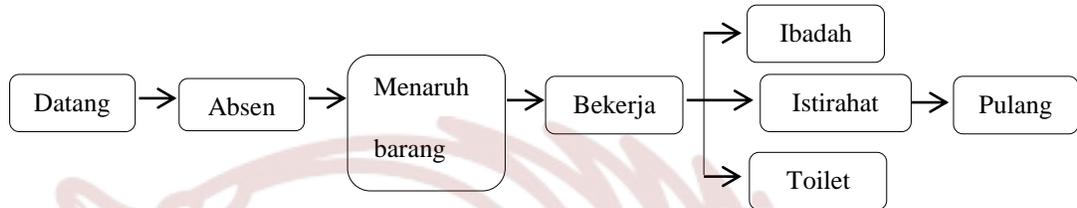
<b>9.</b>	Bagian Pendidikan Pelatihan	Bidang Pendidikan Pelatihan mempunyai tugas melakukan dan menyiapkan bahan koordinasi, pembinaan, pengendalian, pelaksanaan tugas serta melaksanakan kebijakan teknis penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan di Gedung Kesenian Sobokartti.	Ruang kerja	Meja, kursi, rak dokumen	2 orang
<b>10.</b>	Bagian Pelestarian	Bidang ini bertugas membantu dalam melestarikan budaya tradisional yang telah berjalan di Gedung Kesenian Sobokartti.	Ruang kerja	Meja, kursi, rak dokumen	2 orang
<b>11.</b>	Bagian Profesional	Bidang ini bertugas membantu dalam segala hal kegiatan yang ada di Gedung Kesenian Sobokartti.	Ruang kerja	Meja, kursi, rak dokumen	2 orang

**Tabel 06.** Kebutuhan ruang bagi pengelola gedung Kesenian Sobokartti Semarang

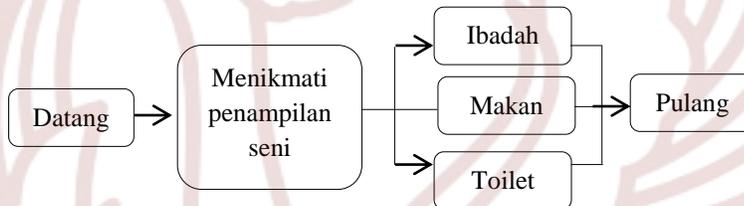
## 2. Aktivitas Dalam Ruang

Revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti Semarang terbagi menjadi 4 pelaku aktivitas dalam ruang. Pelaku aktivitas tersebut adalah pengelola Gedung Kesenian Sobokartti, pengunjung, siswa pelatihan seni tradisional Jawa, dan penyewa Gedung Kesenian Sobokartti. Berikut merupakan identifikasi pola aktivitas pengguna:

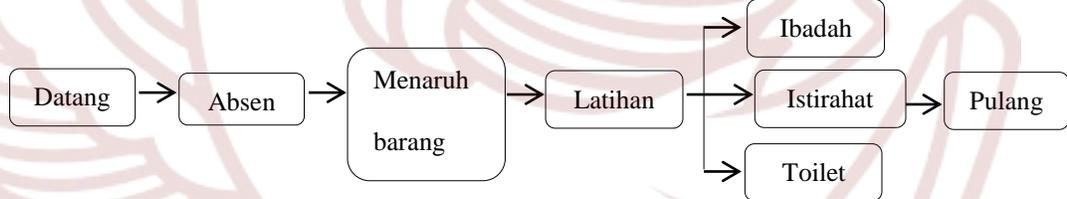
a. Pengelola Gedung Kesenian Sobokartti



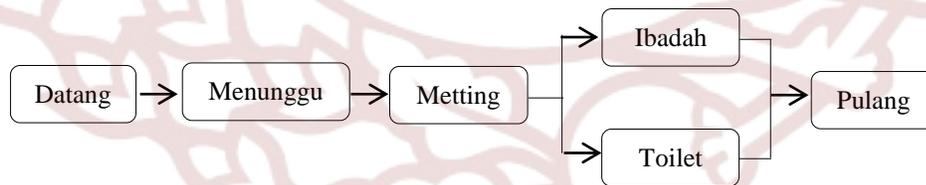
b. Pengunjung Gedung Kesenian Sobokartti



c. Siswa pelatihan seni tradisional Jawa



d. Tamu



3. Kebutuhan ruang Revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti Semarang.

<b>Aktifitas area ruang pengelola dan karyawan</b>				
<b>Pelaku kegiatan</b>		<b>aktivitas</b>	<b>Kebutuhan ruang</b>	<b>Keb. Jenis perabot</b>
1.	Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Absen</li> <li>• Melakukan pekerjaan</li> <li>• Istirahat</li> <li>• Ibadah</li> <li>• Pulang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang pengelola</li> <li>• Mushola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja dan kursi kerja</li> </ul>
2.	Karyawan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Absen</li> <li>• Melakukan pekerjaan</li> <li>• Istirahat</li> <li>• Ibadah</li> <li>• Pulang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang karyawan</li> <li>• Mushola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Almari loker</li> <li>• Pantry</li> </ul>

**Tabel 07.** Aktivitas kebutuhan ruang pada area pengelola dan karyawan

<b>Aktivitas Area refreshment</b>			
<b>Pelaku kegiatan</b>	<b>aktivitas</b>	<b>Kebutuhan ruang</b>	<b>Keb. Jenis perabot</b>
1. Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Datang.</li> <li>•Makan dan minum</li> <li>•Membayar pada kasir</li> <li>•pulang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Cafe</li> <li>•Mushola</li> <li>•Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Meja dan kursi makan</li> <li>•Meja resepsionis</li> <li>•Kloset duduk</li> <li>•Urinal</li> <li>•wastaffel</li> </ul>
2. Pramusaji	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Datang</li> <li>•Absen</li> <li>•Persiapan tempat</li> <li>•Menyajikan makanan</li> <li>•Melayani tamu</li> <li>•Istirahat</li> <li>•Ibadah</li> <li>•Pulang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Ruang loker</li> <li>•Ruang istirahat</li> <li>•Mushola</li> <li>•Pantry</li> <li>•Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Almari loker</li> <li>•Kursi santai</li> <li>•Meja pantry</li> <li>•Kloset</li> <li>•Urinal</li> <li>•Wastaffel</li> </ul>
3. Karyawan kasir	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Datang</li> <li>•Absen</li> <li>•Penukaran uang kecil</li> <li>•Melayani tamu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Ruang kerja</li> <li>•Ruang istirahat</li> <li>•Mushola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Coffe table</li> <li>•Meja kasir</li> <li>•Kursi kerja</li> <li>•Kloset</li> <li>•Urinal</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>•Istirahat</li> <li>•Ibadah</li> <li>•Pulang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Toilet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Wastaffel</li> </ul>
--	--	--	---	--

**Tabel 08.** Aktivitas kebutuhan ruang pada area refreshment

<b>Aktivitas area keamanan</b>				
<b>Pelaku kegiatan</b>	<b>aktivitas</b>	<b>Kebutuhan ruang</b>	<b>Keb. Jenis perabot</b>	
1.	Security	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Absen</li> <li>• Menuju ruang loker</li> <li>• Melakukan tanggungjawab pekerjaan</li> <li>• Istirahat</li> <li>• Ibadah</li> <li>• Pulang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang keamanan</li> <li>• Toilet</li> <li>• Mushola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja dan kursi kerja</li> <li>• Loker</li> <li>• Kloset</li> <li>• Urinal</li> <li>• Wastaffel</li> </ul>

**Tabel 09.** Aktivitas kebutuhan ruang pada area keamanan

Aktivitas area pemain				
Pelaku kegiatan		aktivitas	Kebutuhan ruang	Keb. Jenis perabot
1.	Pemain/Artist	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datang</li> <li>• Menuju ruang pemain</li> <li>• Melakukan rias wajah</li> <li>• Penampilan</li> <li>• Istirahat</li> <li>• Ibadah</li> <li>• Pulang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang ganti</li> <li>• Ruang rias</li> <li>• Toilet</li> <li>• Mushola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja dan kursi rias</li> <li>• Almari</li> <li>• Kloset</li> <li>• Urinal</li> <li>• Wastafel</li> <li>• Kabinet</li> </ul>

**Tabel 10.** Aktivitas kebutuhan ruang pada area pemain

#### 4. Kebutuhan Ruang

Berdasarkan analisis aktivitas, maka untuk revitalisasi gedung kesenian Sobokartti Semarang akan membutuhkan ruang sebagai berikut.

##### a. Area Receptionis

*Lobby*

*Counter Information*

*Ticketing*

*Waiting Area*

b. Café

*Dining Area*

*Kitchen*

*Mini Bar*

*Cashier*

Gudang Cafe

c. Gallery

Ruang Pamer

Gudang Penyimpanan Koleksi

d. Area Pengunjung

Lavatory/ Toilet

Mushola

Ruang Penonton

e. Area pemain

Ruang Ganti Pemain

Ruang Rias

Ruang tunggu Pemain

**C. Program Ruang**

1. Kapasitas dan Besaran Ruang

Berdasarkan ruang pendidikan desain interior disesuaikan menurut kebutuhan dan standart yang telah ditetapkan berdasarkan ukuran:

- a. HD : Dimensi Manusia dan Ruang Interior
- b. DA : Data Arsitek
- c. TS : *Time Sever For Interior Design*

Ruang	Keterangan	Standart	Luas
Lobby	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kapasitas 20% dari jumlah pengguna bangunan perhari 20-30 orang.</li> <li>• Standart <math>0.9 \text{ m}^2/\text{orang}</math></li> <li>• Luas <math>30 \times 0.9 = 54 \text{ m}^2</math></li> </ul>	HD	$27 \text{ m}^2$
Café	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kapasitas asumsi 30 orang.</li> <li>• Area makan dan sirkulasi <math>1.96 \text{ m}^2/\text{orang}</math></li> <li>• Dapur <math>2.57 \text{ m}^2/\text{staf}</math>, asumsi 5 staf. <math>5 \times 2.57 \text{ m}^2 = 12.85 \text{ m}^2</math></li> <li>• Luas <math>(30 \times 1.96) + 38.55 = 97.35 + 25.7 = 123.05 \text{ m}^2</math></li> </ul>	HD	$77.1 \text{ m}^2$
R. Rapat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kapasitas 10 orang</li> <li>• Standart <math>0.8 \text{ m}^2/\text{orang}</math></li> <li>• Luas <math>10 \times 0.8 = 8 \text{ m}^2</math></li> </ul>	HD TS	$8 \text{ m}^2$
R. Staf	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 10% dari pengunjung <math>40 \times 10\% = 12</math> staf</li> <li>• Meja kerja dengan cabinet <math>5.44 \text{ m}^2 / \text{staf}</math></li> <li>• Luas <math>12 \times 5.44 = 65.28 \text{ m}^2</math></li> </ul>	HD	$65.28 \text{ m}^2$
Toilet	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kapasitas 6 orang</li> <li>• Standar <math>2.42 \text{ m}^2/\text{orang}</math></li> </ul>	HD	$14.52 \text{ m}^2$

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luas <math>6 \times 2.42 = 14.52 \text{ m}^2</math></li> </ul>		
Loker	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asumsi pengguna 10 orang</li> <li>• Luas @loker <math>0.3 \text{ m}^2</math></li> <li>• Luas <math>10 \times 0.3 = 3 \text{ m}^2</math></li> </ul>	HD	$3 \text{ m}^2$

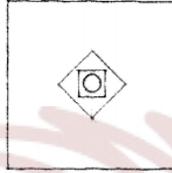
**Tabel 11.** Kapasitas dan besaran ruang

## 2. Hubungan Antar Ruang

Hubungan antar ruang dalam interior ditujukan untuk dapat menciptakan sistem sirkulasi kerja yang baik bagi para penggunanya, karena setiap ruang memiliki fungsi masing – masing dan mempunyai hubungan satu dengan yang lainnya. Menurut Pamudji Suptandar, ada beberapa jenis organisasi ruang yang penentuannya tergantung pada tuntutan program bangunan, dengan memperhatikan faktor – faktor berikut, pengelompokan fungsi ruang, hirarki ruang, kebutuhan pencapaian, pencahayaan dan arah pandang. Bentuk organisasi dapat dibedakan antara lain, seperti organisasi ruang terpusat, organisasi ruang linear, organisasi ruang secara radial, organisasi ruang mengelompok, dan organisasi ruang secara grid.<sup>42</sup> Pengertian dari macam – macam organisasi ruang menurut Pamudji Suptandar adalah

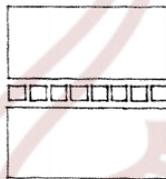
<sup>42</sup> J. Pamudji Suptandar, *Desain Interior Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur* (Jakarta : Djambatan, 1999), 112.

### Organisasi ruang terpusat



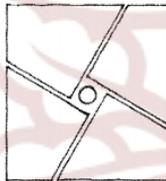
- Sebuah ruang besar dan dominan sebagai pusat ruang – ruang di sekitarnya.
- Ruang sekitar mempunyai bentuk, ukuran dan fungsi sama dengan ruang lain.
- Ruang sekitar berbeda satu dengan yang lain, baik bentuk, ukuran maupun fungsi.

### Organisasi ruang linier



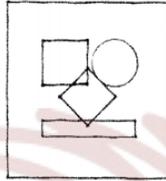
- Merupakan deretan ruang – ruang.
- Masing – masing dihubungkan dengan ruang lain yang sifatnya memanjang.
- Masing – masing ruang berhubungan secara langsung.
- Ruang mempunyai bentuk dan ukuran yang berbeda, tapi yang berfungsi penting diletakkan pada deretan.

### Organisasi ruang secara radial



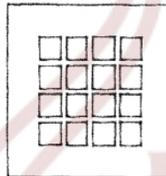
- Kombinasi dari organisasi yang terpusat dan linier.
- Organisasi terpusat mengarah ke dalam sedangkan organisasi radial mengarah ke luar.
- Lengan radial dapat berbeda satu sama lain, tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang.

### Organisasi ruang mengelompokan



- a. Organisasi ini merupakan pengulangan bentuk fungsi yang sama, tetapi komposisinya dari ruang – ruang yang berbeda ukuran, bentuk dan fungsi.
- b. Pembuatan sumbu membantu susunan organisasi.

### Organisasi ruang secara grid

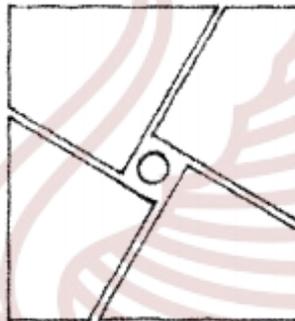


- a. Terdiri dari beberapa ruang yang posisi ruangnya tersusun dengan pola grid (3 dimensi).
- b. Organisasi ruang membentuk hubungan antar ruang dari seluruh fungsi posisi dan sirkulasi.<sup>43</sup>

---

<sup>43</sup> J. Pamudji Suptandar, 1999 : 112 – 113.

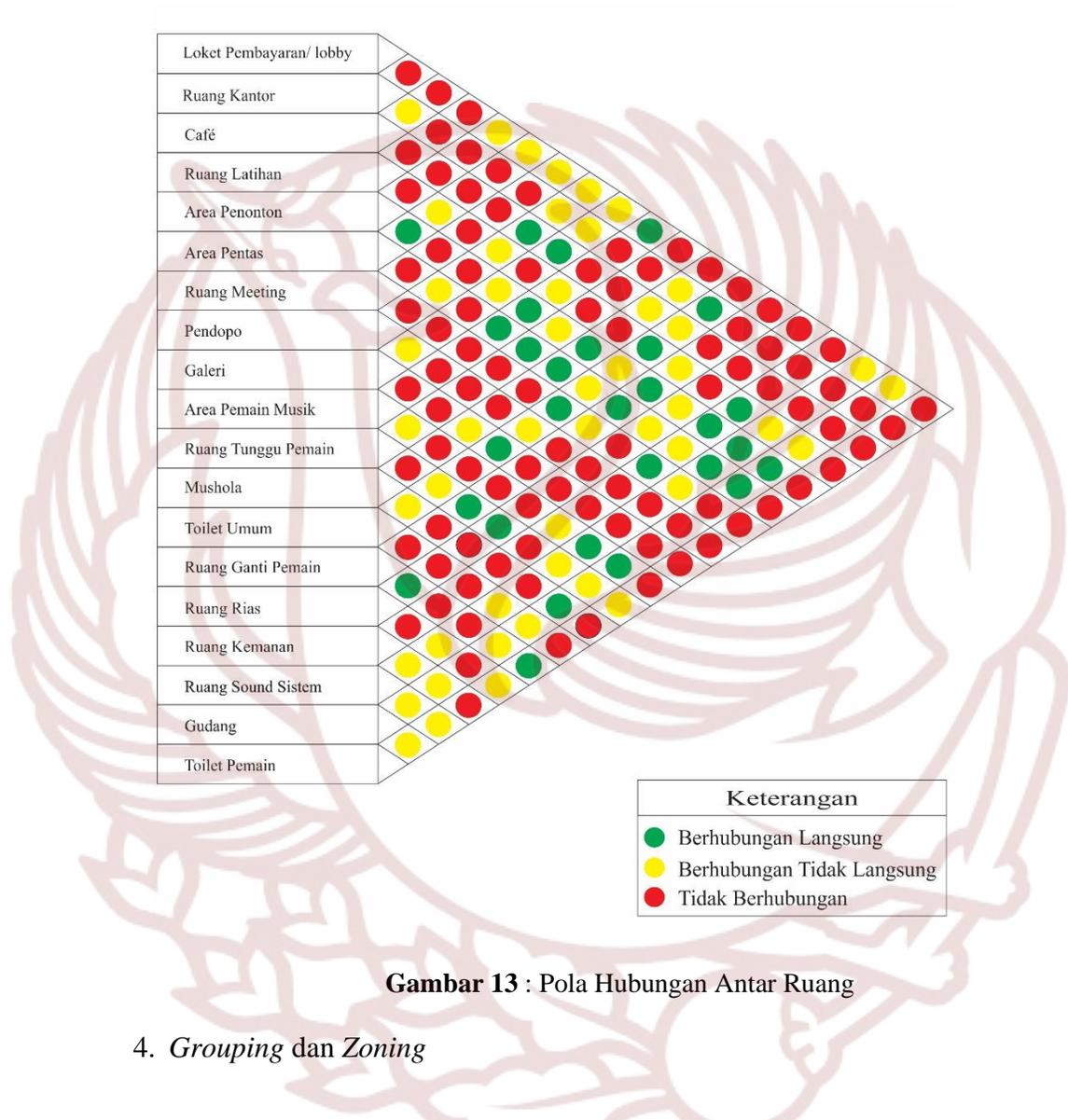
Berdasarkan data di atas, maka pada revitalisasi gedung kesenian Sobokartti di Semarang menggunakan organisasi atau hubungan antar ruang jenis radial. Ciri – ciri dari organisasi ruang secara radial adalah : Merupakan kombinasi dari organisasi yang terpusat dan linier. Organisasi terpusat mengarah ke dalam sedangkan organisasi radial mengarah ke luar. Lengan radial dapat berbeda satu sama lain, tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang.



**Gambar 12** : Organisasi Ruang Secara Radial.

(Sumber : J. Pamudji Suptandar, '*Desain Interior*', Djambatan : Jakarta, 1999), 112.

### 3. Pola Hubungan Antar Ruang



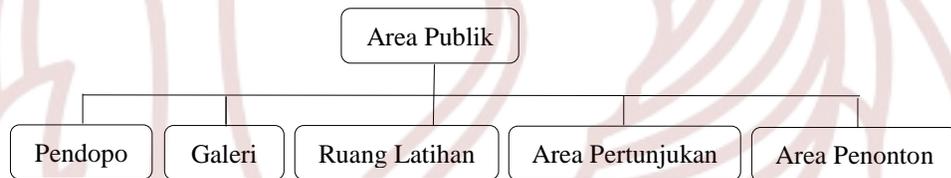
**Gambar 13** : Pola Hubungan Antar Ruang

### 4. *Grouping* dan *Zoning*

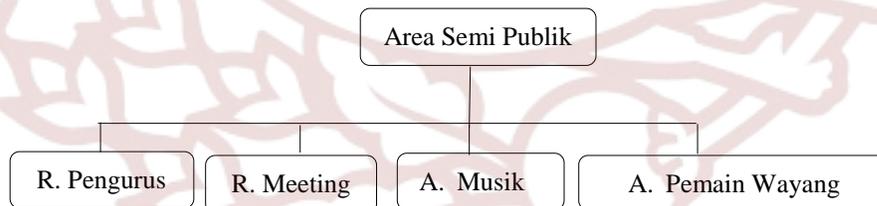
Penentuan *grouping zoning* area/ruang didasarkan pada pertimbangan sifat kegiatan dan tuntutan suasana terhadap *site*, kriteria zona dan pertimbangan aktivitas

dalam ruang. Ruang-ruang dalam bangunan dapat dibagi dalam beberapa kelompok yakni: area publik, area semi publik, area privat, dan ruang servis, area sirkulasi.<sup>44</sup>

- a) Area Publik, adalah pengelompokan ruang atau area yang secara langsung berhubungan dengan publik. Area publik pada revitalisasi desain interior Gedung Kesenian Sobokartti Semarang adalah : Pendopo, Galeri, Ruang Latihan, Area Pertunjukan, dan Area Penonton.



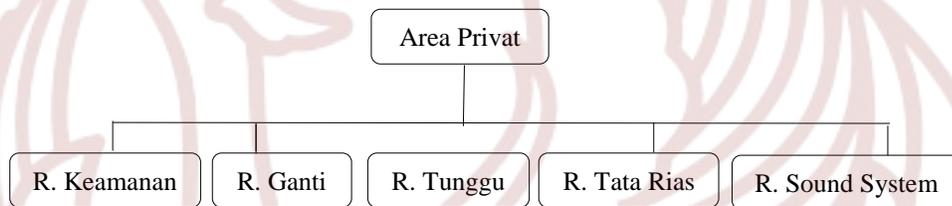
- b) Area Semi Publik, adalah pengelompokan ruang yang aktifitas di dalamnya tidak langsung berhubungan dengan publik. Area semi publik pada revitalisasi desain interior Gedung Kesenian Sobokartti Semarang adalah : Ruang Pengurus, Ruang Meeting, Area Pemain Musik, dan Area Pemain wayang.



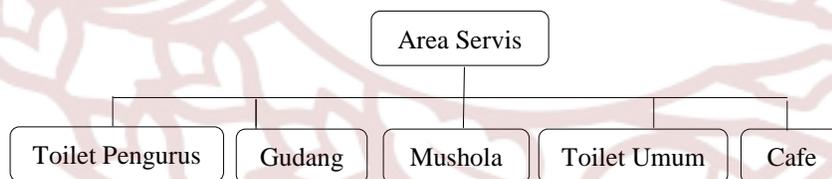
---

<sup>44</sup> Ahmad Fajar Ariyanto, "Perencanaan Interior Graha Busana dan Mode di Surakarta, Skripsi untuk mencapai derajat Sarjana S-1 Tugas Akhir Fakultas Sastra & Desain, (Surakarta : Universitas Sebelas Maret, 1997, 49.

c) Area Privat, adalah pengelompokan ruang yang menuntut tingkat privasi yang tinggi (menyangkut kebutuhan fisik dan spiritual individu). Area privat pada revitalisasi desain interior Gedung Kesenian Sobokartti Semarang adalah : Ruang Keamanan, Ruang Ganti Pemain, Ruang Tata Rias, Ruang Tunggu Pemain, dan Ruang Sound Sistem.



d) Area Servis, adalah pengelompokan ruang yang aktivitasnya meliputi pemeliharaan intern dan pelayanan publik. Area servis pada revitalisasi desain interior Gedung Kesenian Sobokartti Semarang adalah : Toilet Umum, Mushola, Toilet Pengurus, Gudang Penyimpanan Barang, dan Kafe.



e) Area Sirkulasi, adalah ruang yang difungsikan untuk sirkulasi manusia dalam melakukan aktifitasnya.

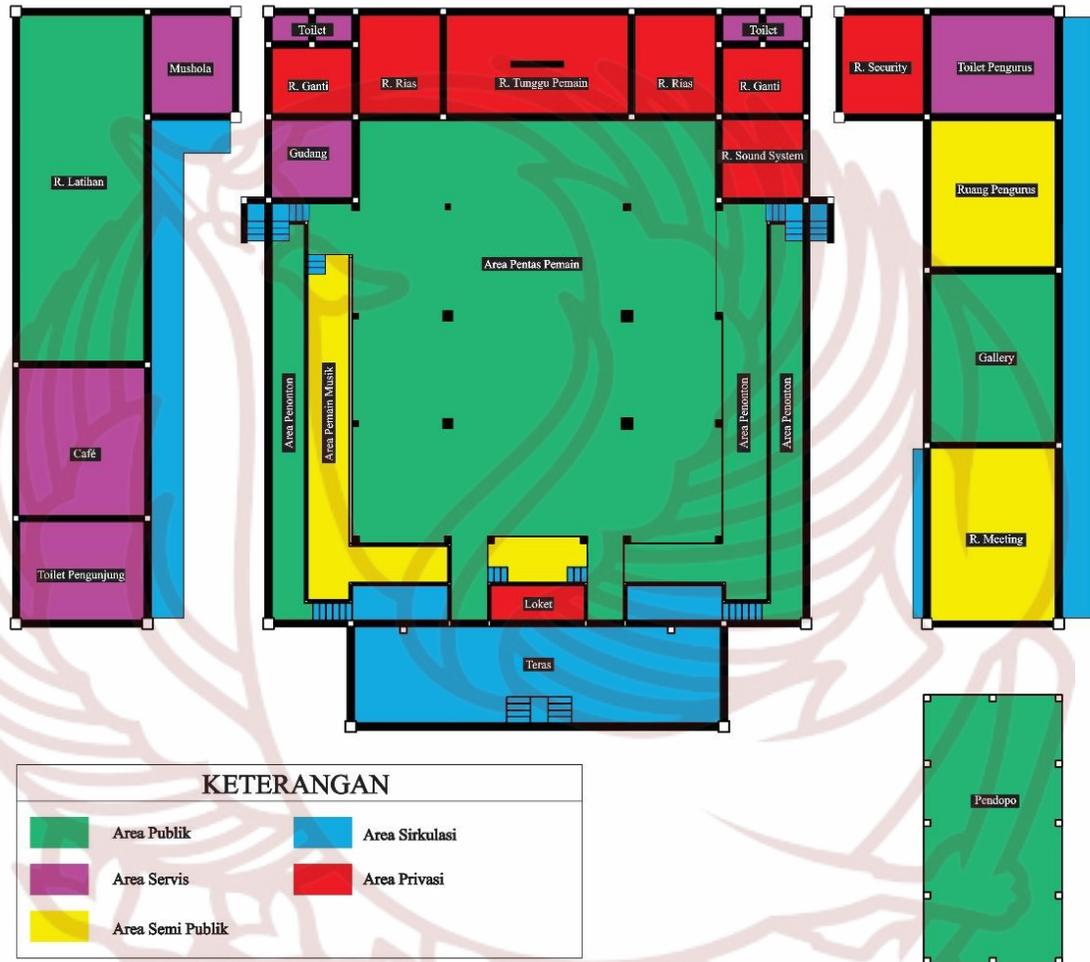
Berdasarkan penjelasan di atas maka *grouping* dan *zoning* ruang sesuai dengan jenisnya area (publik, semi publik, privat, servis dan area sirkulasi) pada revitalisasi desain interior gedung kesenian Sobokartti di Semarang adalah :

Alternatif 1



Gambar 14 : Alternatif Zoning Grouping 1

Alternatif 2



Gambar 15 : Alternatif Zoning Grouping 2

Indikator penilaian *grouping zoning* pada Gedung Kesenian Sobokartti Semarang

<b>KRITERIA <i>GROUPING ZONING</i></b>	<b>ALT 1</b>	<b>ALT 2</b>
Fungsional	☹️ ☹️ ☹️	😊
Fleksibilitas	😊😊😊	😊
Kenyamanan	😊😊😊	😊😊😊
Keamanan	😊😊😊	😊😊
<i>Unity</i>	😊😊😊	😊😊
<i>Maintenance</i>	😊😊😊	😊😊😊

**Tabel 12** : Indikator Penilaian Alternatif *Grouping* dan *Zoning* Gedung Kesenian Sobokartti Semarang.

Keterangan:

Fungsional : Setiap area/ruang bisa menginformasikan fungsi dari setiap area/ruang berdasarkan aktifitas pengunjung dan pengelola.

Flekseibilitas : Pengelompokan area/ruang mendukung kemudahan bagi penggunaanya (pengelola/pengunjung), hal ini berkaitan dengan kemudahan akses area/ruang satu ke lainnya saling berurutan.

Kenyamanan : Pengelompokan area/ruang berdasarkan jenisnya sesuai fungsinya akan memberikan kenyamanan bagi penggunaanya.

**Keamanan** : Pengelompokan ruang mendukung keselamatan penggunaannya.

**Unity** : Penempatan dan pembagian area/ruang, selain memperhatikan fungsi juga memperhatikan kesatuan bentuk ruangan, sehingga bentuknya tidak terpisah satu dengan yang lainnya namun menjadi satu kesatuan bangunan interior gedung kesenian Sobokartti Semarang.

**Maintenance** : Pengelompokan ruang berdasarkan kegiatan yang mampu memudahkan dalam perawatan interiornya.

Alternatif *grouping zoning* di atas yang terpilih untuk revitalisasi gedung kesenian Sobokartti di Semarang adalah *grouping zoning* alternatif 1.

## 5. Sirkulasi

Alur sirkulasi dapat diartikan sebagai tali yang mengikat ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam maupun luar, menjadi saling berhubungan.<sup>45</sup> Sirkulasi memberi kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan penggunaan tanda-tanda pada ruang sebagai petunjuk arah jalan tersendiri.<sup>46</sup>

---

<sup>45</sup> Ching, Francis D.K., 1991 : 246.

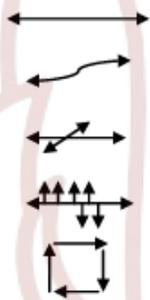
<sup>46</sup> Pamudji Suptandar, 1999, 114.

a. Radial



Bentuk radial memiliki jalan yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat.

b. Linear



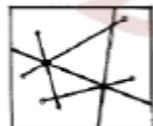
Pembentuk utama deretan ruang yang didasarkan pada jalan yang linear (lurus). Jalan dapat melengkung atau terdiri dari segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang dan membentuk kisaran / loop.

c. Spiral



Jalan menerus yang berasal dari titik pusat dan berputar terus hingga menjauhinya.

d. Campuran

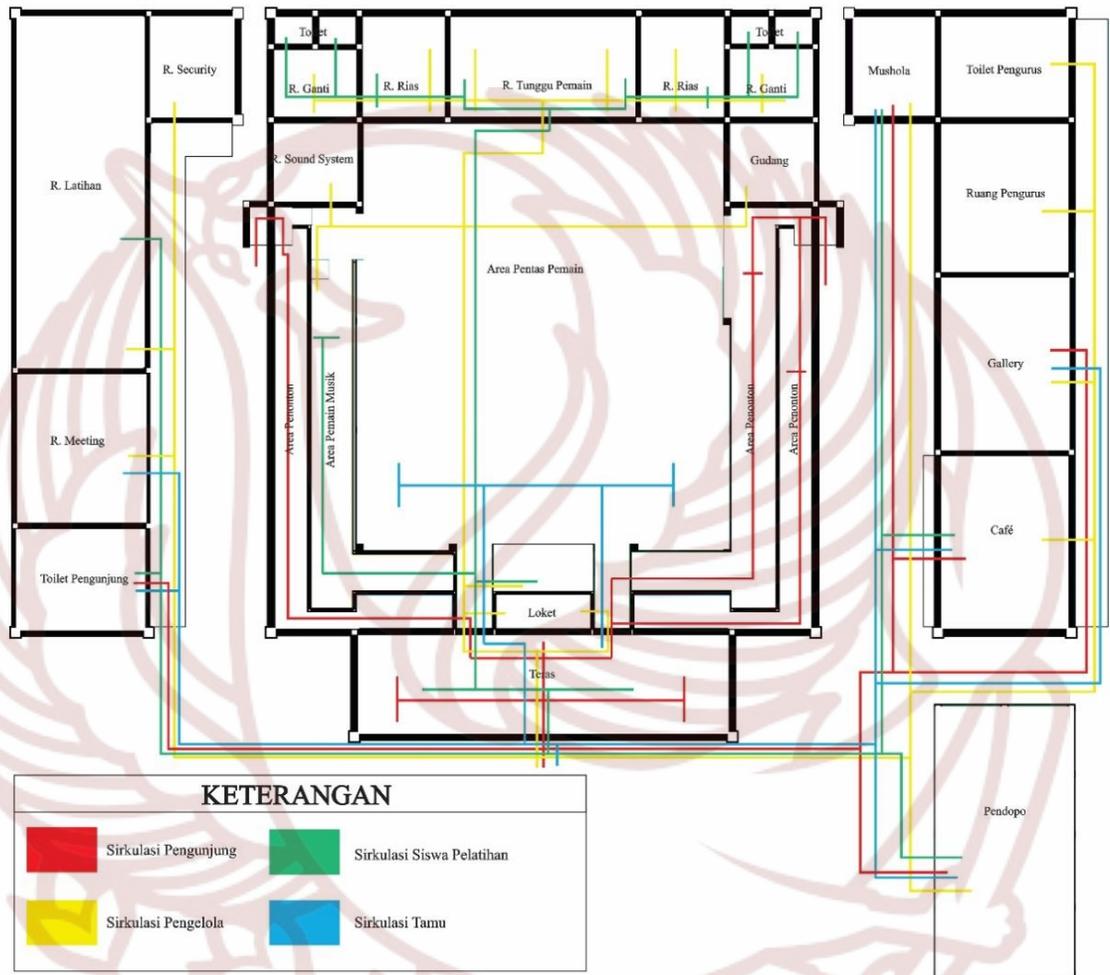


Kombinasi dari sirkulasi pada suatu bangunan, misalnya. Karena terbentuk orientasi yang membingungkan.

Perancangan ini menggunakan pola sirkulasi linear, pembentuk utama deretan ruang yang didasarkan pada jalan yang linear (lurus). Jalan dapat melengkung atau terdiri dari segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang dan membentuk kisaran / loop. Sehingga arus sirkulasi lebih tertata dan terlihat rapi.

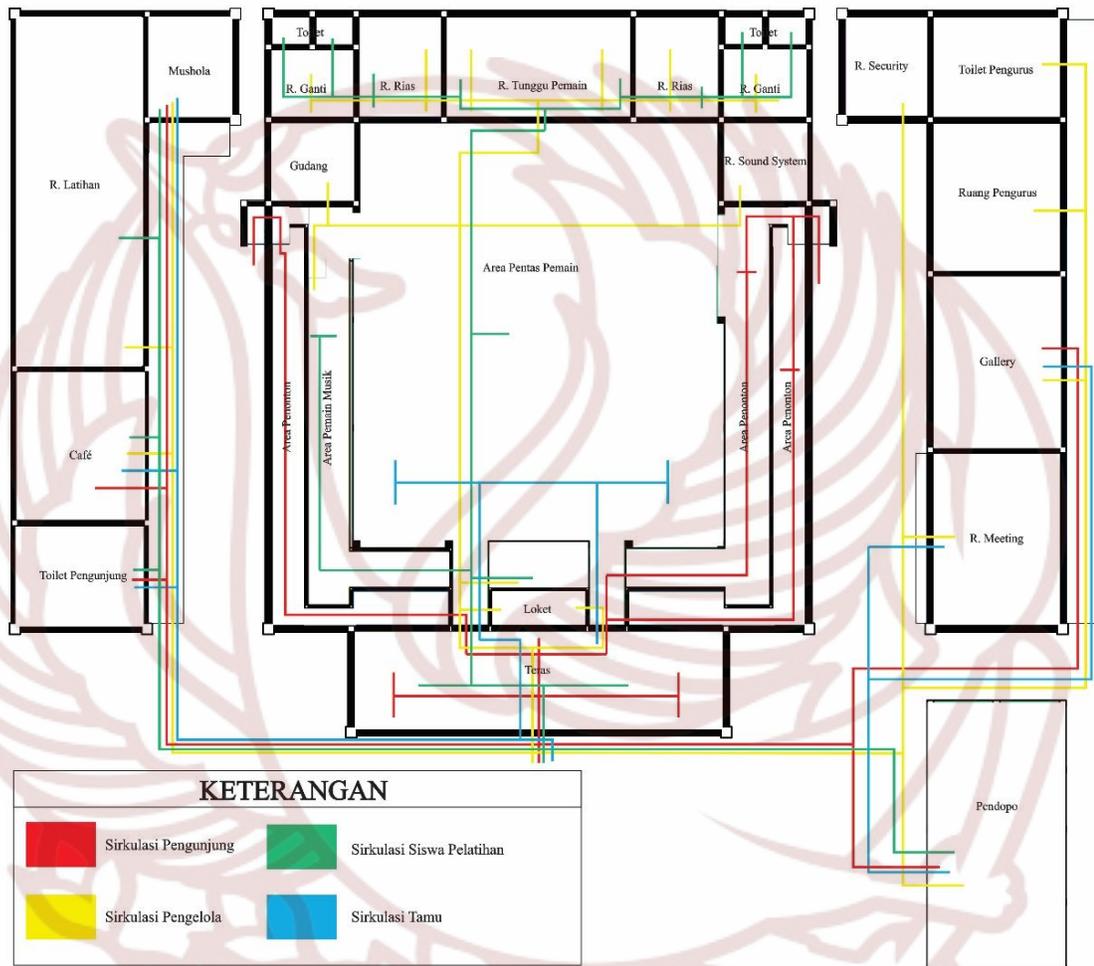
Berdasarkan beberapa *literature* tentang sirkulasi di atas, maka sistem sirkulasi yang digunakan dalam revitalisasi interior gedung kesenian Sobokartti di Kota Semarang adalah pola sirkulasi linear, pembentuk utama deretan ruang yang didasarkan pada jalan yang linear (lurus). Jalan dapat melengkung atau terdiri dari segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang dan membentuk kisaran / loop. Sehingga arus sirkulasi lebih tertata dan terlihat rapi.

Alternatif 1



Gambar 16 : Alternatif Arus Sirkulasi Pengunjung dan Pengelola 1

Alternatif 2



Gambar 17 : Alternatif Arus Sirkulasi Pengunjung dan Pengelola 2

Indikator penilaian sirkulasi pada Gedung Kesenian Sobokartti Semarang

KRITERIA SIRKULASI	ALT 1	ALT 2
Fungsional	😊😊😊	😊
Fleksibilitas	😊😊😊	😊
Kenyamanan	😊😊😊	😊😊😊
Keamanan	😊😊😊	😊😊
<i>Unity</i>	😊😊😊	😊😊
<i>Maintenance</i>	😊😊😊	😊😊😊

**Tabel 13** : Indikator Penilaian Alternatif Sirkulasi Gedung Kesenian Sobokartti Semarang

Keterangan:

Fungsional : Setiap area/ruang bisa menginformasikan fungsi dari setiap area/ruang berdasarkan aktifitas pengunjung dan pengelola.

Fleksibilitas : Pengelompokan area/ruang mendukung kemudahan bagi penggunaanya (pengelola/pengunjung), hal ini berkaitan dengan kemudahan akses area/ruang satu ke lainnya saling berurutan.

Kenyamanan : Pengelompokan area/ruang berdasarkan jenisnya sesuai fungsinya akan memberikan Kenyamanan bagi penggunaanya.

*Keamanan* : Pengelompokan ruang mendukung keselamatan penggunaannya.

*Unity* : Penempatan dan pembagian area/ruang, selain memperhatikan fungsi juga memperhatikan kesatuan bentuk ruangan, sehingga bentuknya tidak terpisah satu dengan yang lainnya namun menjadi satu kesatuan bangunan interior Gedung Kesenian Sobokartti di Semarang.

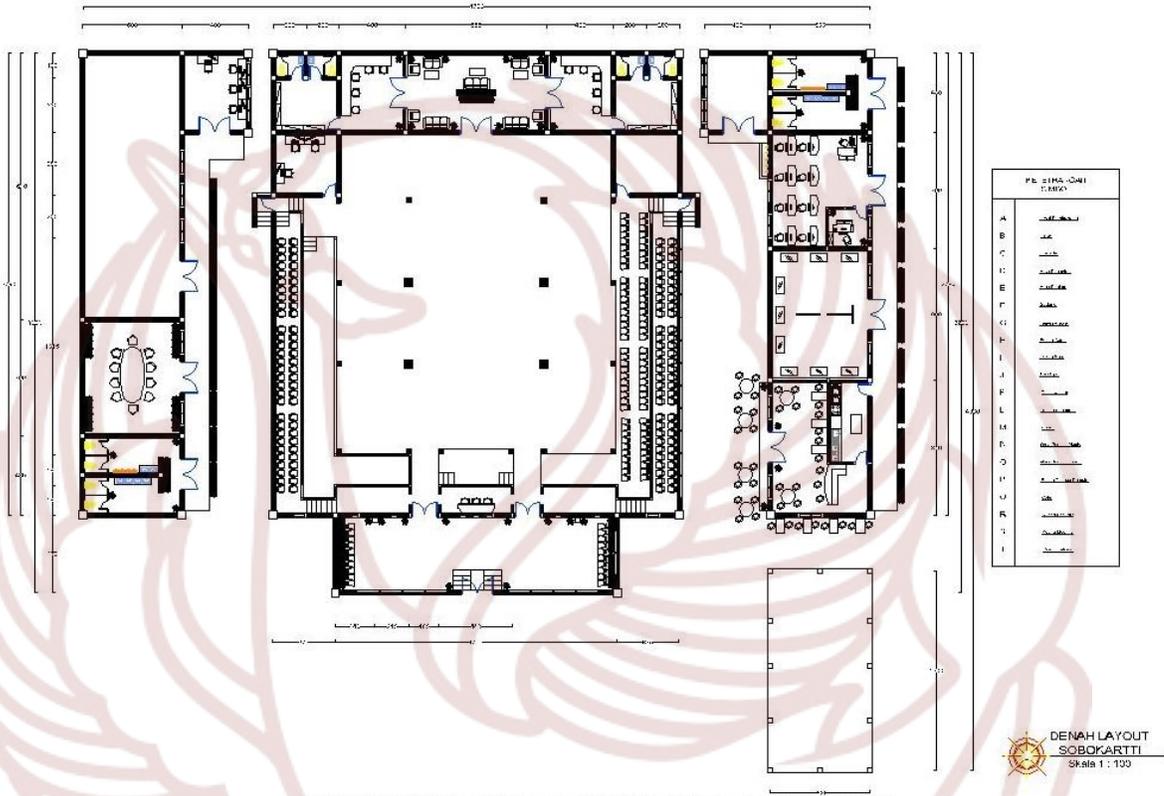
*Maintenance* : Pengelompokan ruang berdasarkan kegiatan yang mampu memudahkan dalam perawatan interiornya.

Alternatif sirkulasi di atas yang terpilih untuk perancangan Gedung Kesenian Sobokartti di Semarang adalah sirkulasi alternatif 1.

## 6. Layout

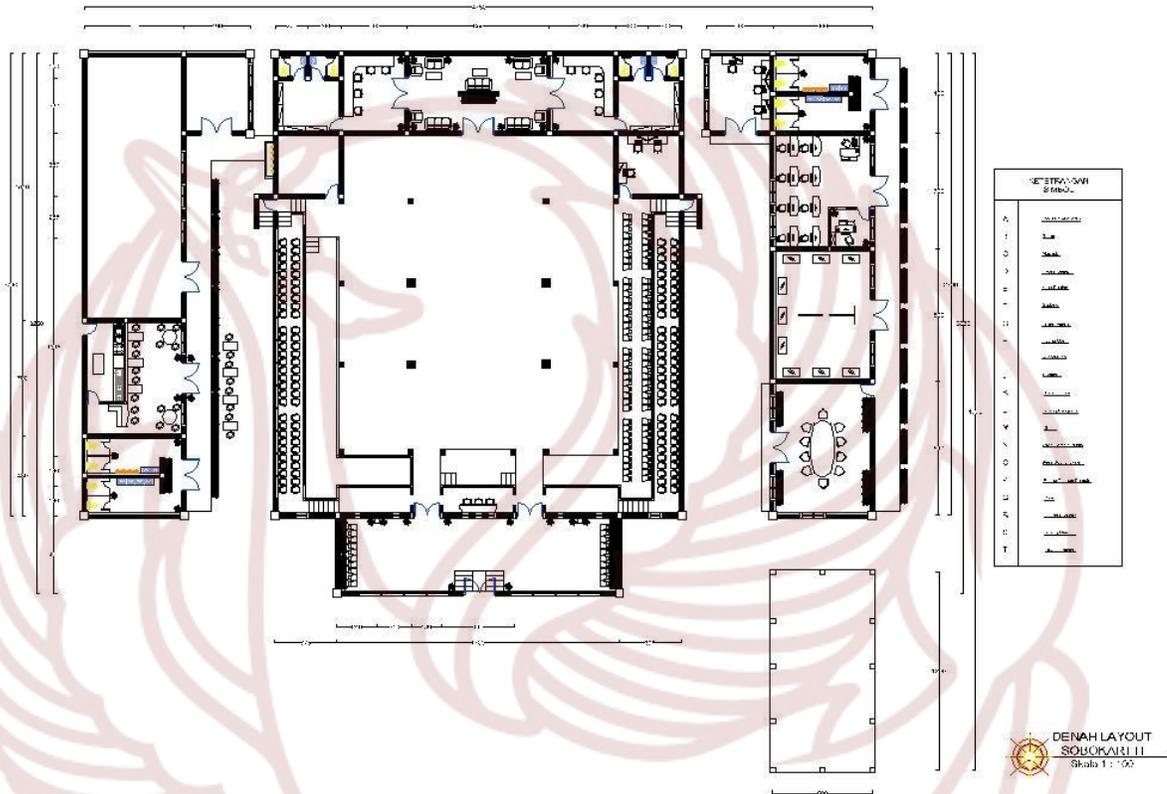
Merancang interior secara otomatis membutuhkan Layout untuk dapat melihat pola-pola ruang yang digunakan dan diterapkan, sehingga dapat menunjang segala bentuk fungsi dan aktifitas dalam ruang museum. Pada perancangan Gedung Kesenian Sobokartti di Semarang akan dipertimbangkan dan dipilih dari alternatif sebagai berikut.

Alternatif 1



Gambar 18 : Alternatif Layout Gedung Kesenian Sobokartti 1

Alternatif 2



Gambar 19 : Alternatif Layout Gedung Kesenian Sobokartti 2

Indikator penilaian layout pada Gedung Kesenian Sobokartti Semarang

KRITERIA SIRKULASI	ALT 1	ALT 2
Fungsional	☺☺☺	☺
Fleksibilitas	☺☺☺	☺
Kenyamanan	☺☺☺	☺☺☺

Keamanan	😊😊😊	😊😊
<i>Unity</i>	😊😊😊	😊😊
<i>Maintenance</i>	😊😊😊	😊😊😊

**Tabel 14** : Indikator Penilaian Alternatif Layout Gedung Kesenian Sobokartti Semarang

Keterangan:

Fungsional : Layout dapat menginformasikan fungsi dari setiap area/ruang berdasarkan aktivitas pengunjung dan pengelola.

Fleksebilitas : Pengelompokan area/ruang mendukung kemudahan bagi penggunaanya (pengelola/pengunjung), hal ini berkaitan dengan kemudahan akses area/ruang satu ke lainnya saling berurutan.

Kenyamanan : Penataan Layout sangat memperhatikan sirkulasi dan jarak minimal aktifitas didalamnya sehingga akan memberikan kenyamanan bagi penggunaanya.

Keamanan : Penataan Layout sangat memperhatikan sirkulasi jarak guna mendukung keselamatan penggunaanya.

*Unity* : Susunan Layout memperhatikan fungsi juga memperhatikan kesatuan bentuk ruangan, sehingga penataan Layout dan bentuk

perabot tidak terpisah satu dengan yang lainnya namun menjadi satu kesatuan bangunan interior Gedung Kesenian Sobokartti Semarang.

Alternatif Layout di atas yang terpilih untuk perancangan Gedung Kesenian Sobokartti Semarang adalah layout alternatif 1.

#### **D. Gubahan Ruang**

##### **1. Konsep Tema/ Gaya Interior**

Berawal dari bangunan Gedung Kesenian dengan konsep *hybrid* yang memadukan bangunan Joglo dengan konsep teater barat merupakan bangunan ciri Gedung Kesenian Sobokartti, maka dari itu penulis mengambil ide Revitalisasi Desain Interior Gedung Kesenian Sobokartti dengan menjunjung tema kendang ciblon sebuah alat instrumen gamelan Jawa dengan gaya kolonial. Sehingga tidak meninggalkan ciri dari bangunan asli karena bangunan Gedung Kesenian Sobokartti sudah merupakan bangunan cagar budaya.

Gamelan berasal dari kata *gamel* yang berarti pukul, *digamel* berarti ditabuh atau dipukul. Gamelan sendiri diartikan sebagai seperangkat alat musik tradisional Jawa dan berbagai wilayah di Indonesia. Dalam bahasa halusnya gamelan biasa disebut dengan sebutan *gangs* yang berasal dari kata *gasa*, singkatan dari bahannya yaitu tembaga dan rejasa (timah putih). Bahan *gangs* berarti campuran dari dua bahan tersebut. Gamelan menurut bahannya dibedakan menjadi dua, yaitu gamelan

cilik (terbuat dari besi atau kuningan) dan gamelan ageng (terbuat dari bahan gangsa).<sup>47</sup> Tema ini mengambil ide dari bentuk salah satu alat musik dalam gamelan yaitu kendang ciblon, yang digunakan sebagai pengiring alat musik karawitan. Kata 'ciblon' berarti 'main-main menampar permukaan air dengan telapak tangan terbuka atau tertutup untuk menghasilkan berbagai timbres dan irama.' Hobi ini sering disebut sebagai inspirasi di balik ciblon kendangan *ciblon drumming style*.<sup>48</sup> Ciri kendang ciblon sendiri tidak dipandang memiliki signifikansi ekstra-musikal. Beberapa gamelan yang termasuk itu dianggap pusaka bermuatan spiritual (pusaka).<sup>49</sup>

Pemanfaatan bentuk dari kendang ciblon akan diolah dan menjadi sebuah ide dengan bentuk dinamis melalui transformasi desain yang akan diterapkan ke dalam ide elemen pembentuk dan pengisi ruang yaitu *furniture, wallpaper, ceiling*.

Arsitektur kolonial sendiri merupakan arsitektur yang dibangun selama masa kolonial, ketika Indonesia menjadi negara jajahan bangsa Belanda pada tahun 1600-1942, yaitu 350 tahun penjajahan Belanda di Indonesia. Gaya desain Kolonial adalah gaya desain yang berkembang di beberapa negara di Eropa dan Amerika. Dengan ditemukannya benua Amerika sekitar abad 15-16, menambah motivasi orang-orang Eropa untuk menaklukkan dan menetap pada dunia baru, yaitu daerah yang mereka datangi dan akhirnya dijadikan daerah jajahan. Motivasi mereka menjelajah samudra bervariasi, dari meningkatkan taraf hidup sampai membawa misi untuk menyebarkan

---

<sup>47</sup> Pickvance, Richard. 2005. *A Gamelan Manual*. London: Jaman Mas Books.

<sup>48</sup> Soeharto, M. 1978. "Ciblon." Jakarta: Penerbit PT Gramedia.

<sup>49</sup> Sumarsam. 1976. *Kendangan Gaya Solo*. Surakarta, Indonesia: Akademi Seni Karawitan Indonesia.

agama. Selain itu juga tersimpan sedikit hasrat untuk memperoleh pengalaman dan petualangan baru.<sup>50</sup>

a. Transformasi Bentuk

Transformasi bentuk adalah perubahan bentuk dari bentuk asal menjadi bentuk lain dengan mengubah dimensinya, baik pengurangan maupun penambahan elemen – elemen terhadap bentuk asli.<sup>51</sup>



**Gambar 20** : Transformasi Desain Bentuk dari Kendang Ciblon

<sup>50</sup> Ching, F. D. K. 1979. *Architecture: Form, Space and Order*. USA: Van Nostrand Reinhold Co. Terjemahan oleh Hanoto Aji. 1984. *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Susunannya*. Jakarta: Erlangga,

<sup>51</sup> Bambang Irawan dan Priscilla Tamara, “*Dasar – Dasar Desain*”, (Depok:Griya Kreasi,2013), hal.84

## 2. Konsep Elemen Pembentuk Ruang

Pembentukan ruang dapat diartikan sebagai suatu proses perencanaan suatu program yang dipindahkan dari alam khayal menjadi organisasi ruang dan terwujud dalam suatu bentuk atau *form*.<sup>52</sup> Ruang adalah suatu wadah atau objek-objek yang adanya dapat dirasakan secara subyektif, dapat diatasi baik oleh elemen-elemen buatan seperti garis, bidang dan lain-lain maupun elemen-elemen alam, langit, horizon dan lain-lain.<sup>53</sup> Unsur pembentuk ruang ini meliputi, lantai, dinding, dan *ceiling*.

### a. Lantai

Lantai merupakan bidang yang bersifat datar serta dijadikan sebagai alas dasar ruangan yang aktivitasnya dilakukan manusia di atasnya dan mempunyai sifat atau fungsi ruang. Syarat perancangan lantai harus memberi rasa kenyamanan dan keselamatan manusia penghuninya, dan harus tahan terhadap kelembaban.<sup>54</sup> Penggunaan lantai pada bangunan *public space* memiliki beberapa kriteria sebagai syarat maksimalnya sebuah bentuk perancangan yang maksimal, diantaranya yaitu :

- 1) Tidak licin
- 2) Kuat dan tahan terhadap beban mati ataupun beban yang hidup
- 3) Kedap suara

---

<sup>52</sup> Suptandar, Pamudji, 1999, 95.

<sup>53</sup> Suptandar, Pamudji, 1999, 34.

<sup>54</sup> Suptandar, Pamudji, 1999, 123.

- 4) Mudah dibersihkan
- 5) Memperjelas fungsi dan sirkulasi ruang
- 6) Mudah dalam hal perawatannya dan mudah dibersihkan
- 7) Karakter bahan sesuai dan mendukung tema

b. Dinding

Dinding merupakan unsur penting dalam pembentukan ruang, baik sebagai unsur penyekat/pembagi ruang maupun sebagai unsur dekoratif. Dalam perancangan suatu ruang dalam dinding mempunyai peranan yang cukup dominan dan memerlukan perhatian khusus, disamping unsur-unsur lain seperti tata letak, desain *furniture* serta peralatan-peralatan lain yang akan disusun bersama dalam suatu kesatuan dengan dinding.<sup>55</sup> Perencanaan dinding pada ruang-ruang publik harus memperhatikan faktor-faktor antara lain <sup>56</sup>:

- 1) Mudah dipelihara
- 2) Mampu meredam suara
- 3) Menunjang aspek dekoratif
- 4) Tahan kelembapan dan bisa menyesuaikan dengan sistem pencahayaan alami dan buatan. Seluruh permukaan dinding hendaknya menggunakan bahan yang halus dan mudah dibersihkan.

---

<sup>55</sup> Suptandar, Pamudji, 1999, 147.

<sup>56</sup> Ernst Neufert, Data Arsitek Jilid 2 :Jakarta, Erlangga, 1992, 93

Salah satu aspek keindahan dari unsur dinding dalam arsitektur adalah aspek seni.<sup>57</sup> Dinding dapat menambah kesan ruang atau dapat membentuk suasana ruang dengan beberapa pengolahan. Ada beberapa cara untuk menghias dinding<sup>58</sup> :

- 1) Membuat motif-motif dekorasi dengan digambar, dicat, dicetak, dilukis secara langsung pada dinding
- 2) Dinding ditutup/dilapisi dengan bahan yang ornamental dan memasukkan hiasan-hiasan yang ditempel pada dinding.

### c. *Ceiling*

*Ceiling* adalah sebuah bidang (permukaan) yang terletak di atas garis pandang normal manusia, berfungsi sebagai pelindung (penutup) lantai atau atap dan sekaligus sebagai pembentuk ruang dengan bidang yang ada di bawahnya. Ditinjau dari fungsi, *ceiling* memiliki berbagai kegunaan yang lebih besar dibandingkan dengan unsur - unsur pembentuk ruang (*space*) yang lain (seperti dinding atau lantai). Fungsi *ceiling* antara lain:<sup>59</sup>

- 1) Pelindung kegiatan manusia dibawahnya
- 2) Sebagai pembentuk ruang

---

<sup>57</sup> Suptandar, Pamudji, 1999, 143.

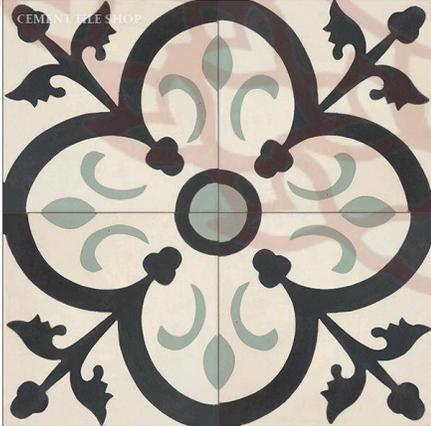
<sup>58</sup> Suptandar, Pamudji, 1999, 143.

<sup>59</sup> Suptandar, Pamudji, 1999, 162-163.

- 3) Sebagai bidang penempelan titik-titik lampu, *springkler*, AC, kamera *cctv* dan lain – lain.
- 4) Perbedaan tinggi dan bentuk *ceiling* dapat menunjukkan perbedaan visual atau zone-zone dari ruang yang lebih luas, dan orang dapat merasakan adanya perbedaan aktivitas dalam ruang tersebut
- 5) Sebagai *skylight*, *ceiling* berfungsi untuk meneruskan cahaya alamiah ke dalam bangunan.

Revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti di Semarang nantinya akan dijabarkan masing- masing unsur pembentuk ruang sehingga dapat merumuskan karakteristik dan penentuan bahan material dari setiap ruangan yang ada di Gedung Kesenian Sobokartti.

1) Area *Receptionist*

<b>Alternatif Desain Lantai</b>	
<p>Alternatif 1</p>  <p>Material : Lantai Ubin 20x20</p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Penggunaan lantai tegel polos merupakan kondisi <i>existing</i> dari bangunan Gedung Kesenian Sobokartti.</li> <li>b. Jika dirunut berdasarkan tahun pembangunan Gedung Kesenian Sobokartti, bangunan cagar budaya tersebut menggunakan lantai tegel polos.</li> <li>c. Penggunaan lantai pada revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti menggunakan lantai ubin, karna awet dan tidak mudah kusam.</li> <li>d. Lantai ubin banyak corak pilihannya.</li> </ol>

<p>Alternatif 2</p>  <p>Material : Lantai Ubin 20x20</p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan lantai tegel polos merupakan kondisi <i>existing</i> dari bangunan Gedung Kesenian Sobokartti.</li> <li>Jika dirunut berdasarkan tahun pembangunan Gedung Kesenian Sobokartti, bangunan cagar budaya tersebut menggunakan lantai tegel polos.</li> <li>Penggunaan lantai pada revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti menggunakan lantai ubin, karna awet dan tidak mudah kusam</li> <li>Lantai ubin banyak corak pilihannya.</li> <li>Desain dengan pola khusus dan jenis material berfungsi memudahkan sirkulasi.</li> </ol>	
<p>Indikator Penilaian Desain Lantai</p>		
<p>Indikator</p>	<p>Alternatif 1</p>	<p>Alternatif 2</p>
<p>Fungsional</p>	<p>xxx</p>	<p>xxx</p>
<p>Keamananan</p>	<p>xxx</p>	<p>xxx</p>
<p>Estetis</p>	<p>xxx</p>	<p>xxx</p>
<p><i>Maintenance</i></p>	<p>xx</p>	<p>xxx</p>
<p>Teknis</p>	<p>xxx</p>	<p>xx</p>
		<p>Terpilih</p>

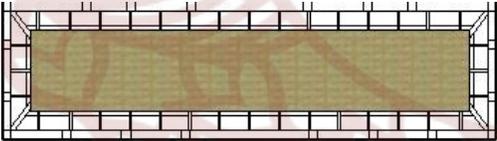
**Tabel 15.** Analisis Alternatif Desain Lantai Area *Receptionist*

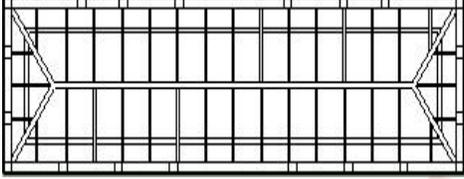
### Alternatif Desain Dinding

<p>Alternatif 1</p>  <p>Material :</p> <p>Dinding Fin. Cat Ex. Dulux Brilliant white 2290</p> <p>Dinding Fin. Batu Bata merah 20x9x4</p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Penggunaan warna putih pada dinding merupakan kondisi <i>existing</i> dari bangunan Gedung Kesenian Sobokartti.</li> <li>b. Jika dirunut berdasarkan tahun pembangunan Gedung Kesenian Sobokartti, bangunan cagar budaya tersebut menggunakan pewarnaan dari gamping yaitu warna dinding putih asli.</li> <li>c. Penggunaan warna dinding pada revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti menggunakan cat warna putih, karna agar tampak asli seperti bangunan awal diciptakan.</li> <li>d. Finishing dinding sebgian bermotif batu bata merah, agar memiliki kesan ciri bangunan tradisional.</li> </ol>
<p>Alternatif 2</p>  <p>Material :</p> <p>Dinding Fin. Cat Ex. Dulux Brilliant white 2290</p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Penggunaan warna putih pada dinding merupakan kondisi <i>existing</i> dari bangunan Gedung Kesenian Sobokartti.</li> <li>b. Jika dirunut berdasarkan tahun pembangunan Gedung Kesenian Sobokartti, bangunan cagar budaya tersebut menggunakan pewarnaan dari gamping yaitu warna dinding putih asli.</li> <li>c. Penggunaan warna dinding pada revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti menggunakan cat warna putih, karna agar tampak asli seperti bangunan awal diciptakan.</li> </ol>

	d. Warna putih tetap dijaga karena merupakan ciri dari bangunan kolonial pada tahun 1920 an.	
<b>Indikator Penilaian Desain Dinding</b>		
<b>Indikator</b>	<b>Alternatif 1</b>	<b>Alternatif 2</b>
Fungsional	xxx	xxx
Keamanan	xxx	xxx
Estetis	xxx	xxx
<i>Maintenance</i>	xx	xx
Teknis	xxx	xxx
		Terpilih

**Tabel 16.** Analisis Alternatif Desain Dinding Area *Receptionist*

<b>Alternatif Desain Ceiling</b>	
<p style="text-align: center;">Alternatif 1</p>  <p>Material</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>Kalsi Board</i> Fin. Cat Dinding Ex. Dulux Brilliant white 2290</li> <li>Tatanan kayu pinus 100x10. Fin varnish coklat muda</li> </ol>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pola khusus dan penggunaan lampu <i>hidden light</i> berfungsi membedakan aktivitas sesuai zona.</li> <li>Penggunaan kalsi board Fin. Cat warna putih bersifat bersih</li> <li>Tahan air, kelembaban, tahan api</li> <li>Pengerjaan mudah</li> <li>Penambahan ceiling tengah menggunakan tatanan kayu pinus agar terkesan lebih mewah.</li> </ol>
<p style="text-align: center;">Alternatif 2</p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pola khusus dan jenis material berfungsi membedakan aktivitas sesuai zona.</li> <li>Penggunaan kayu jati asli tetap dipertahankan sebagai ciri bangunan tradisional Jawa.</li> </ol>

 <p>Material</p> <p>a. Rangka kayu jati 200x10. Fin varnish coklat muda</p>	<p>c. Perawatan mudah untuk kayu pada ceiling.</p> <p>d. Finishing dan pengerjaan mudah.</p> <p>e. Lebih awet dan terkesan indah.</p>	
<b>Indikator Penilaian Desain <i>Ceiling</i></b>		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	xxx	xxx
Estetis	xxx	xxx
Teknis	xxx	xxx
<i>Maintenance</i>	xxx	xxx
		Terpilih

**Tabel 17.** Analisis Alternatif Desain *Ceiling* Area *Receptionist*

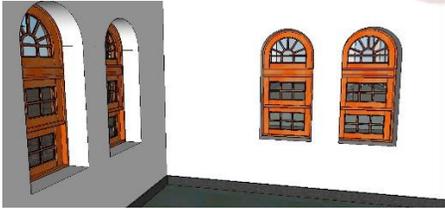
2) *Cafe*

<b>Alternatif Desain Lantai</b>	
Alternatif 1	<p>Dasar Pertimbangan</p> <p>a. Penggunaan lantai tegel polos merupakan kondisi <i>existing</i> dari bangunan Gedung Kesenian Sobokartti.</p> <p>b. Jika dirunut berdasarkan tahun pembangunan Gedung Kesenian Sobokartti, bangunan cagar budaya tersebut menggunakan lantai tegel polos.</p> <p>c. Penggunaan lantai pada revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti</p>

 <p>Material : Lantai Ubin 20x20</p>	<p>menggunakan lantai ubin, karna awet dan tidak mudah kusam.</p> <p>d. Lantai ubin banyak corak pilihannya.</p>	
<p>Alternatif 2</p>  <p>Material : Lantai Ubin 20x20</p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <p>a. Penggunaan lantai tegel polos merupakan kondisi <i>existing</i> dari bangunan Gedung Kesenian Sobokartti.</p> <p>b. Jika dirunut berdasarkan tahun pembangunan Gedung Kesenian Sobokartti, bangunan cagar budaya tersebut menggunakan lantai tegel polos.</p> <p>c. Penggunaan lantai pada revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti menggunakan lantai ubin, karna awet dan tidak mudah kusam</p> <p>d. Lantai ubin banyak corak pilihannya.</p> <p>e. Desain dengan pola khusus dan jenis material berfungsi memudahkan sirkulasi.</p>	
<p>Indikator Penilaian Desain Lantai</p>		
<p>Indikator</p>	<p>Alternatif 1</p>	<p>Alternatif 2</p>
<p>Fungsional</p>	<p>xxx</p>	<p>xxx</p>
<p>Keamanan</p>	<p>xxx</p>	<p>xxx</p>
<p>Estetis</p>	<p>xx</p>	<p>xxx</p>
<p><i>Maintenance</i></p>	<p>xx</p>	<p>xxx</p>

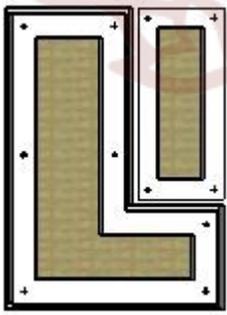
Teknis	xxx	xx
		Terpilih

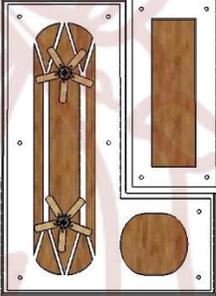
**Tabel 18.** Analisis Alternatif Desain Lantai *Cafe*

Alternatif Desain Dinding	
<p>Alternatif 1</p>  <p>Material : Dinding Fin. Cat Ex. Dulux Brilliant white 2290 Dinding Fin. Batu Bata merah 20x9x4</p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan warna putih pada dinding merupakan kondisi existing dari bangunan Gedung Kesenian Sobokartti.</li> <li>Jika dirunut berdasarkan tahun pembangunan Gedung Kesenian Sobokartti, bangunan cagar budaya tersebut menggunakan pewarnaan dari gamping yaitu warna dinding putih asli.</li> <li>Penggunaan warna dinding pada revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti menggunakan cat warna putih, karna agar tampak asli seperti bangunan awal diciptakan.</li> <li>Finishing dinding sebagian bermotif batu bata merah, agar memiliki kesan ciri bangunan tradisional.</li> </ol>
<p>Alternatif 2</p>  <p>Material :</p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan warna putih pada dinding merupakan kondisi <i>existing</i> dari bangunan Gedung Kesenian Sobokartti.</li> <li>Jika dirunut berdasarkan tahun pembangunan Gedung Kesenian Sobokartti, bangunan cagar budaya tersebut menggunakan pewarnaan dari gamping yaitu warna dinding putih asli.</li> </ol>

Dinding Fin. Cat Ex. Dulux Brilliant white 2290	<p>c. Penggunaan warna dinding pada revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti menggunakan cat warna putih, karna agar tampak asli seperti bangunan awal diciptakan.</p> <p>d. Warna putih tetap dijaga karena merupakan ciri dari bangunan kolonial pada tahun 1920 an.</p>	
Indikator Penilaian Desain Dinding		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	xxx	xxx
Keamanan	xxx	xxx
Estetis	xxx	xxx
<i>Maintenance</i>	xx	xx
Teknis	xxx	xxx
		Terpilih

**Tabel 19.** Analisis Alternatif Desain Dinding Area *Cafe*

Alternatif Desain <i>Ceiling</i>	
<p>Alternatif 1</p> 	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pola khusus dan penggunaan lampu <i>hidden light</i> berfungsi membedakan aktivitas sesuai zona.</li> <li>Penggunaan kalsi board Fin. Cat warna putih bersifat bersih</li> <li>Tahan air, kelembaban, tahan api</li> <li>Pengerjaan mudah</li> </ol>

<p>Material</p> <p>a. <i>Kalsi Board</i> Fin. Cat Dinding Ex. Dulux Brilliant white 2290</p> <p>b. Tatanan kayu pinus 100x10. Fin varnish coklat muda</p>	<p>e. Penambahan ceiling tengah menggunakan tatanan kayu pinus agar terkesan lebih mewah.</p>	
<p>Alternatif 2</p>  <p>Material</p> <p>a. <i>Kalsi Board</i> Fin. Cat Dinding Ex. Dulux Brilliant white 2290</p> <p>b. Tatanan kayu pinus 100x10. Fin varnish coklat muda</p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <p>a. Pola khusus dan jenis material berfungsi membedakan aktivitas sesuai zona.</p> <p>b. Penggunaan kalsi board Fin. Cat warna putih bersifat bersih</p> <p>c. Perawatan mudah untuk kayu pada ceiling.</p> <p>d. Finishing dan pengerjaan mudah.</p> <p>e. Lebih awet dan terkesan indah.</p>	
<p>Indikator Penilaian Desain <i>Ceiling</i></p>		
<p>Indikator</p>	<p>Alternatif 1</p>	<p>Alternatif 2</p>
<p>Fungsional</p>	<p>xxx</p>	<p>xxx</p>
<p>Estetis</p>	<p>xxx</p>	<p>xxx</p>
<p>Teknis</p>	<p>xxx</p>	<p>xxx</p>
<p><i>Maintenance</i></p>	<p>xxx</p>	<p>xxx</p>
		<p>Terpilih</p>

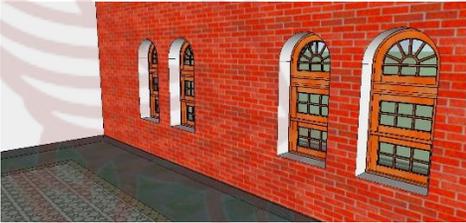
**Tabel 20.** Analisis Alternatif Desain *Ceiling* Area *Cafe*

### 3) Gallery

Alternatif Desain Lantai		
<p>Alternatif 1</p>  <p>Material : Lantai Ubin 20x20</p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan lantai tegel polos merupakan kondisi <i>existing</i> dari bangunan Gedung Kesenian Sobokartti.</li> <li>Jika dirunut berdasarkan tahun pembangunan Gedung Kesenian Sobokartti, bangunan cagar budaya tersebut menggunakan lantai tegel polos.</li> <li>Penggunaan lantai pada revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti menggunakan lantai ubin, karna awet dan tidak mudah kusam.</li> <li>Lantai ubin banyak corak pilihannya.</li> </ol>	
<p>Alternatif 2</p>  <p>Material : Lantai Ubin 20x20</p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan lantai tegel polos merupakan kondisi <i>existing</i> dari bangunan Gedung Kesenian Sobokartti.</li> <li>Jika dirunut berdasarkan tahun pembangunan Gedung Kesenian Sobokartti, bangunan cagar budaya tersebut menggunakan lantai tegel polos.</li> <li>Penggunaan lantai pada revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti menggunakan lantai ubin, karna awet dan tidak mudah kusam</li> <li>Lantai ubin banyak corak pilihannya.</li> <li>Desain dengan pola khusus dan jenis material berfungsi memudahkan sirkulasi.</li> </ol>	
Indikator Penilaian Desain Lantai		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2

Fungsional	xxx	xxx
Keamanan	xxx	xxx
Estetis	xx	xxx
<i>Maintenance</i>	xx	xxx
Teknis	xxx	xxx
		Terpilih

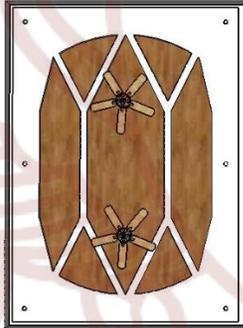
**Tabel 21.** Analisis Alternatif Desain Lantai *Gallery*

Alternatif Desain Dinding	
<p>Alternatif 1</p>  <p>Material : Dinding Fin. Cat Ex. Dulux Brilliant white 2290 Dinding Fin. Batu Bata merah 20x9x4</p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan warna putih pada dinding merupakan kondisi existing dari bangunan Gedung Kesenian Sobokartti.</li> <li>Jika dirunut berdasarkan tahun pembangunan Gedung Kesenian Sobokartti, bangunan cagar budaya tersebut menggunakan pewarnaan dari gamping yaitu warna dinding putih asli.</li> <li>Penggunaan warna dinding pada revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti menggunakan cat warna putih, karna agar tampak asli seperti bangunan awal diciptakan.</li> <li>Finishing dinding sebagian bermotif batu bata merah, agar memiliki kesan ciri bangunan tradisional.</li> </ol>
<p>Alternatif 2</p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan warna putih pada dinding merupakan kondisi <i>existing</i> dari bangunan Gedung Kesenian Sobokartti.</li> </ol>

 <p>Material : Dinding Fin. Cat Ex. Dulux Brilliant white 2290</p>	<p>b. Jika dirunut berdasarkan tahun pembangunan Gedung Kesenian Sobokartti, bangunan cagar budaya tersebut menggunakan pewarnaan dari gamping yaitu warna dinding putih asli.</p> <p>c. Penggunaan warna dinding pada revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti menggunakan cat warna putih, karna agar tampak asli seperti bangunan awal diciptakan.</p> <p>d. Warna putih tetap dijaga karena merupakan ciri dari bangunan kolonial pada tahun 1920 an.</p>	
Indikator Penilaian Desain Dinding		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	xxx	xxx
Keamanan	xxx	xxx
Estetis	xxx	xxx
<i>Maintenance</i>	xx	xx
Teknis	xxx	xxx
		Terpilih

**Tabel 22.** Analisis Alternatif Desain Dinding Area *Gallery*

### Alternatif Desain Ceiling

<b>Alternatif Desain Ceiling</b>		
<p>Alternatif 1</p>  <p>Material</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>Kalsi Board</i> Fin. Cat Dinding Ex. Dulux Brilliant white 2290</li> <li>Tatanan kayu pinus 100x10. Fin varnish coklat muda</li> </ol>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pola khusus dan penggunaan lampu <i>hidden light</i> berfungsi membedakan aktivitas sesuai zona.</li> <li>Penggunaan kalsi board Fin. Cat warna putih bersifat bersih</li> <li>Tahan air, kelembaban, tahan api</li> <li>Pengerjaan mudah</li> <li>Penambahan ceiling tengah menggunakan tatanan kayu pinus agar terkesan lebih mewah.</li> </ol>	
<p>Alternatif 2</p>  <p>Material</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>Kalsi Board</i> Fin. Cat Dinding Ex. Dulux Brilliant white 2290</li> <li>Tatanan kayu pinus 100x10. Fin varnish coklat muda</li> </ol>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pola khusus dan jenis material berfungsi membedakan aktivitas sesuai zona.</li> <li>Penggunaan kalsi board Fin. Cat warna putih bersifat bersih</li> <li>Perawatan mudah untuk kayu pada ceiling.</li> <li>Finishing dan pengerjaan mudah.</li> <li>Lebih awet dan terkesan indah.</li> </ol>	
<b>Indikator Penilaian Desain Ceiling</b>		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	xxx	xxx
Estetis	xx	xxx
Teknis	xxx	xxx

Maintenance	xxx	xxx
		Terpilih

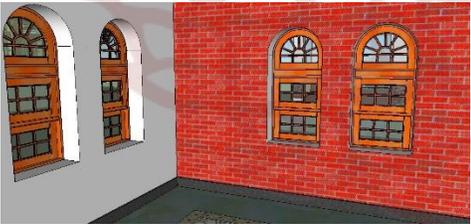
**Tabel 23.** Analisis Alternatif Desain *Ceiling Area Gallery*

4) Area Pengurus

Alternatif Desain Lantai	
<p>Alternatif 1</p>  <p>Material : Lantai Ubin 20x20</p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan lantai tegel polos merupakan kondisi <i>existing</i> dari bangunan Gedung Kesenian Sobokartti.</li> <li>Jika dirunut berdasarkan tahun pembangunan Gedung Kesenian Sobokartti, bangunan cagar budaya tersebut menggunakan lantai tegel polos.</li> <li>Penggunaan lantai pada revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti menggunakan lantai ubin, karna awet dan tidak mudah kusam.</li> <li>Lantai ubin banyak corak pilihannya.</li> </ol>
<p>Alternatif 2</p>  <p>Material : Lantai Ubin 20x20</p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan lantai tegel polos merupakan kondisi <i>existing</i> dari bangunan Gedung Kesenian Sobokartti.</li> <li>Jika dirunut berdasarkan tahun pembangunan Gedung Kesenian Sobokartti, bangunan cagar budaya tersebut menggunakan lantai tegel polos.</li> <li>Penggunaan lantai pada revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti menggunakan lantai ubin, karna awet dan tidak mudah kusam</li> <li>Lantai ubin banyak corak pilihannya.</li> </ol>

	e. Desain dengan pola khusus dan jenis material berfungsi memudahkan sirkulasi.	
Indikator Penilaian Desain Lantai		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	xxx	xxx
Keamanan	xxx	xxx
Estetis	xx	xxx
<i>Maintenance</i>	xx	xx
Teknis	xxx	xxx
		Terpilih

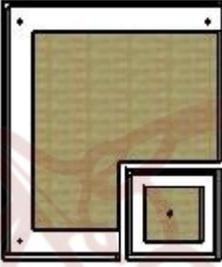
**Tabel 24.** Analisis Alternatif Desain Lantai Area Pengurus

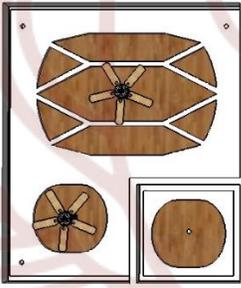
Alternatif Desain Dinding	
<p>Alternatif 1</p>  <p>Material :</p> <p>Dinding Fin. Cat Ex. Dulux Brilliant white 2290</p> <p>Dinding Fin. Batu Bata merah 20x9x4</p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan warna putih pada dinding merupakan kondisi existing dari bangunan Gedung Kesenian Sobokartti.</li> <li>Jika dirunut berdasarkan tahun pembangunan Gedung Kesenian Sobokartti, bangunan cagar budaya tersebut menggunakan pewarnaan dari gamping yaitu warna dinding putih asli.</li> <li>Penggunaan warna dinding pada revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti menggunakan cat warna putih, karna agar tampak asli seperti bangunan awal diciptakan.</li> </ol>

	d. Finishing dinding sebagian bermotif batu bata merah, agar memiliki kesan ciri bangunan tradisional.	
<p>Alternatif 2</p>  <p>Material : Dinding Fin. Cat Ex. Dulux Brilliant white 2290</p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <p>a. Penggunaan warna putih pada dinding merupakan kondisi <i>existing</i> dari bangunan Gedung Kesenian Sobokartti.</p> <p>b. Jika dirunut berdasarkan tahun pembangunan Gedung Kesenian Sobokartti, bangunan cagar budaya tersebut menggunakan pewarnaan dari gamping yaitu warna dinding putih asli.</p> <p>c. Penggunaan warna dinding pada revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti menggunakan cat warna putih, karna agar tampak asli seperti bangunan awal diciptakan.</p> <p>d. Warna putih tetap dijaga karena merupakan ciri dari bangunan kolonial pada tahun 1920 an.</p>	
<b>Indikator Penilaian Desain Dinding</b>		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	xxx	xxx
Keamanan	xxx	xxx
Estetis	xxx	xxx
<i>Maintenance</i>	xx	xx
Teknis	xxx	xxx
		Terpilih

**Tabel 25.** Analisis Alternatif Desain Dinding Area Pengurus

### Alternatif Desain *Ceiling*

<p>Alternatif 1</p>  <p>Material</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>Kalsi Board</i> Fin. Cat Dinding Ex. Dulux Brilliant white 2290</li> <li>Tatanan kayu pinus 100x10. Fin varnish coklat muda</li> </ol>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pola khusus dan penggunaan lampu <i>hidden light</i> berfungsi membedakan aktivitas sesuai zona.</li> <li>Penggunaan <i>kalsi board</i> Fin. Cat warna putih bersifat bersih</li> <li>Tahan air, kelembaban, tahan api</li> <li>Pengerjaan mudah</li> <li>Penambahan <i>ceiling</i> tengah menggunakan tatanan kayu pinus agar terkesan lebih mewah.</li> </ol>
--	--

<p>Alternatif 2</p>  <p>Material</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>Kalsi Board</i> Fin. Cat Dinding Ex. Dulux Brilliant white 2290</li> <li>Tatanan kayu pinus 100x10. Fin varnish coklat muda</li> </ol>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pola khusus dan jenis material berfungsi membedakan aktivitas sesuai zona.</li> <li>Penggunaan <i>kalsi board</i> Fin. Cat warna putih bersifat bersih</li> <li>Perawatan mudah untuk kayu pada <i>ceiling</i>.</li> <li>Finishing dan pengerjaan mudah.</li> <li>Lebih awet dan terkesan indah.</li> </ol>
---	--

### Indikator Penilaian Desain *Ceiling*

Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	xxx	xxx
Estetis	xxx	xxx
Teknis	xxx	xxx
<i>Maintenance</i>	xxx	xxx

	Terpilih
--	----------

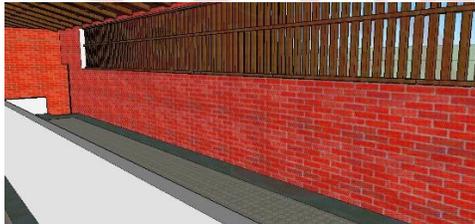
**Tabel 26.** Analisis Alternatif Desain *Ceiling* Area Pengurus

5) Area Penonton

<b>Alternatif Desain Lantai</b>	
<p>Alternatif 1</p>  <p>Material : Lantai Ubin 20x20</p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Penggunaan lantai tegel polos merupakan kondisi <i>existing</i> dari bangunan Gedung Kesenian Sobokartti.</li> <li>b. Jika dirunut berdasarkan tahun pembangunan Gedung Kesenian Sobokartti, bangunan cagar budaya tersebut menggunakan lantai tegel polos.</li> <li>c. Penggunaan lantai pada revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti menggunakan lantai ubin, karna awet dan tidak mudah kusam.</li> <li>d. Lantai ubin banyak corak pilihannya.</li> </ol>
<p>Alternatif 2</p>  <p>Material : Lantai Ubin 20x20</p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Penggunaan lantai tegel polos merupakan kondisi <i>existing</i> dari bangunan Gedung Kesenian Sobokartti.</li> <li>b. Jika dirunut berdasarkan tahun pembangunan Gedung Kesenian Sobokartti, bangunan cagar budaya tersebut menggunakan lantai tegel polos.</li> <li>c. Penggunaan lantai pada revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti menggunakan lantai ubin, karna awet dan tidak mudah kusam</li> <li>d. Lantai ubin banyak corak pilihannya.</li> </ol>

	e. Desain dengan pola khusus dan jenis material berfungsi memudahkan sirkulasi.	
<b>Indikator Penilaian Desain Lantai</b>		
<b>Indikator</b>	<b>Alternatif 1</b>	<b>Alternatif 2</b>
Fungsional	xxx	xxx
Keamanan	xxx	xxx
Estetis	xxx	xxx
<i>Maintenance</i>	xx	xx
Teknis	xxx	xxx
		Terpilih

**Tabel 27.** Analisis Alternatif Desain Lantai Area Penonton

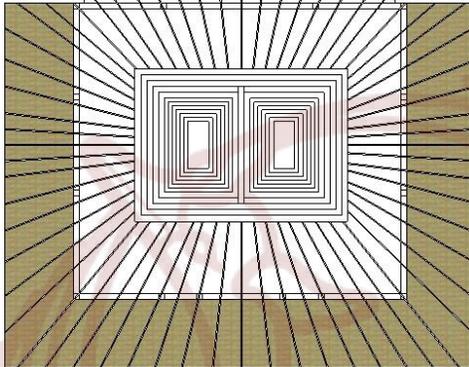
<b>Alternatif Desain Dinding</b>	
<p>Alternatif 1</p>  <p>Material : Dinding Fin. Cat Ex. Dulux Brilliant white 2290 Dinding Fin. Batu Bata merah 20x9x4</p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Penggunaan warna putih pada dinding merupakan kondisi existing dari bangunan Gedung Kesenian Sobokartti.</li> <li>b. Jika dirunut berdasarkan tahun pembangunan Gedung Kesenian Sobokartti, bangunan cagar budaya tersebut menggunakan pewarnaan dari gamping yaitu warna dinding putih asli.</li> <li>c. Penggunaan warna dinding pada revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti menggunakan cat warna putih, karna agar tampak asli seperti bangunan awal diciptakan.</li> </ol>

	d. Finishing dinding sebagian bermotif batu bata merah, agar memiliki kesan ciri bangunan tradisional.	
<p>Alternatif 2</p>  <p>Material : Dinding Fin. Cat Ex. Dulux Brilliant white 2290</p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <p>a. Penggunaan warna putih pada dinding merupakan kondisi <i>existing</i> dari bangunan Gedung Kesenian Sobokartti.</p> <p>b. Jika dirunut berdasarkan tahun pembangunan Gedung Kesenian Sobokartti, bangunan cagar budaya tersebut menggunakan pewarnaan dari gamping yaitu warna dinding putih asli.</p> <p>c. Penggunaan warna dinding pada revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti menggunakan cat warna putih, karna agar tampak asli seperti bangunan awal diciptakan.</p> <p>d. Warna putih tetap dijaga karena merupakan ciri dari bangunan kolonial pada tahun 1920 an.</p>	
<b>Indikator Penilaian Desain Dinding</b>		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	xxx	xxx
Keamanan	xxx	xxx
Estetis	xxx	xxx
<i>Maintenance</i>	xx	xx
Teknis	xxx	xxx
		Terpilih

**Tabel 28.** Analisis Alternatif Desain Dinding Area Penonton

### Alternatif Desain Ceiling

#### Alternatif 1



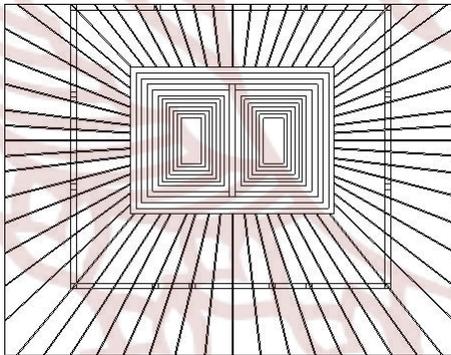
#### Material

*Kalsi Board* Fin. Cat Dinding Ex. Dulux Brilliant white 2290  
Tatanan kayu pinus 100x10. Fin varnish coklat muda

#### Dasar Pertimbangan

- a. Pola khusus dan penggunaan lampu *hidden light* berfungsi membedakan aktivitas sesuai zona.
- b. Penggunaan kalsi board Fin. Cat warna putih bersifat Tahan air, kelembaban, tahan api
- c. Pengerjaan mudah
- d. Penambahan ceiling tengah menggunakan tatanan kayu pinus agar terkesan lebih mewah.

#### Alternatif 2



#### Material

*Kalsi Board* Fin. Cat Dinding Ex. Dulux Brilliant white 2290

#### Dasar Pertimbangan

- a. Pola khusus dan jenis material berfungsi membedakan aktivitas sesuai zona.
- b. Penggunaan kalsi board Fin. Cat warna putih bersifat bersih
- c. Perawatan mudah untuk kayu pada ceiling.
- d. Finishing dan pengerjaan mudah.
- e. Lebih awet dan terkesan indah.

### Indikator Penilaian Desain Ceiling

Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	xxx	xxx

Estetis	xxx	xxx
Teknis	xxx	xxx
<i>Maintenance</i>	xxx	xxx
		Terpilih

**Tabel 29.** Analisis Alternatif Desain *Ceiling* Area Penonton

6) Area Pemain

Alternatif Desain Lantai	
<p>Alternatif 1</p>  <p>Material : Lantai Ubin 20x20</p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan lantai tegel polos merupakan kondisi <i>existing</i> dari bangunan Gedung Kesenian Sobokartti.</li> <li>Jika dirunut berdasarkan tahun pembangunan Gedung Kesenian Sobokartti, bangunan cagar budaya tersebut menggunakan lantai tegel polos.</li> <li>Penggunaan lantai pada revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti menggunakan lantai ubin, karna awet dan tidak mudah kusam.</li> <li>Lantai ubin banyak corak pilihannya.</li> </ol>
<p>Alternatif 2</p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan lantai tegel polos merupakan kondisi <i>existing</i> dari bangunan Gedung Kesenian Sobokartti.</li> <li>Jika dirunut berdasarkan tahun pembangunan Gedung Kesenian Sobokartti, bangunan cagar budaya tersebut menggunakan lantai tegel polos.</li> </ol>

 <p>Material : Lantai Ubin 20x20</p>	<p>c. Penggunaan lantai pada revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti menggunakan lantai ubin polos, karna awet dan tidak mudah kusam</p> <p>d. Lantai ubin polos dipilih karena agar saat penampilan, pemain terlihat lebih menonjol.</p>	
Indikator Penilaian Desain Lantai		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	xxx	xxx
Keamananan	xxx	xxx
Estetis	xxx	xxx
<i>Maintenance</i>	xx	xx
Teknis	xxx	xxx
		Terpilih

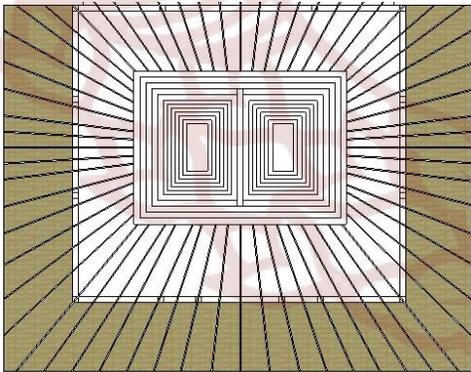
**Tabel 30.** Analisis Alternatif Desain Lantai Area Pemain

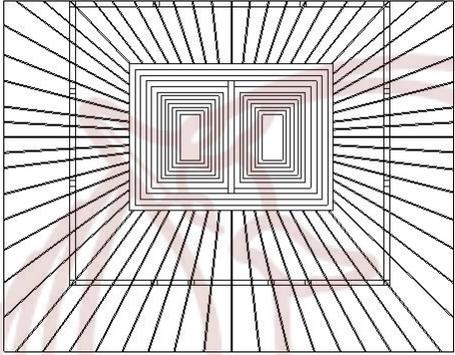
### Alternatif Desain Dinding

<p>Alternatif 1</p>  <p>Material : Dinding Fin. Cat Ex. Dulux Brilliant white 2290 Dinding Fin. Batu Bata merah 20x9x4</p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Penggunaan warna putih pada dinding merupakan kondisi existing dari bangunan Gedung Kesenian Sobokartti.</li> <li>b. Jika dirunut berdasarkan tahun pembangunan Gedung Kesenian Sobokartti, bangunan cagar budaya tersebut menggunakan pewarnaan dari gamping yaitu warna dinding putih asli.</li> <li>c. Penggunaan warna dinding pada revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti menggunakan cat warna putih, karna agar tampak asli seperti bangunan awal diciptakan.</li> <li>d. Finishing dinding sebgian bermotif batu bata merah, agar memiliki kesan ciri bangunan tradisional.</li> </ol>
<p>Alternatif 2</p>  <p>Material : Dinding Fin. Cat Ex. Dulux Brilliant white 2290</p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Penggunaan warna putih pada dinding merupakan kondisi <i>existing</i> dari bangunan Gedung Kesenian Sobokartti.</li> <li>b. Jika dirunut berdasarkan tahun pembangunan Gedung Kesenian Sobokartti, bangunan cagar budaya tersebut menggunakan pewarnaan dari gamping yaitu warna dinding putih asli.</li> <li>c. Penggunaan warna dinding pada revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti menggunakan cat warna putih, karna agar tampak asli seperti bangunan awal diciptakan.</li> </ol>

	d. Warna putih tetap dijaga karena merupakan ciri dari bangunan kolonial pada tahun 1920 an.	
<b>Indikator Penilaian Desain Dinding</b>		
<b>Indikator</b>	<b>Alternatif 1</b>	<b>Alternatif 2</b>
Fungsional	xxx	xxx
Keamanan	xxx	xxx
Estetis	xxx	xxx
<i>Maintenance</i>	xx	xx
Teknis	xxx	xxx
		Terpilih

**Tabel 31.** Analisis Alternatif Desain Dinding Area Pemain

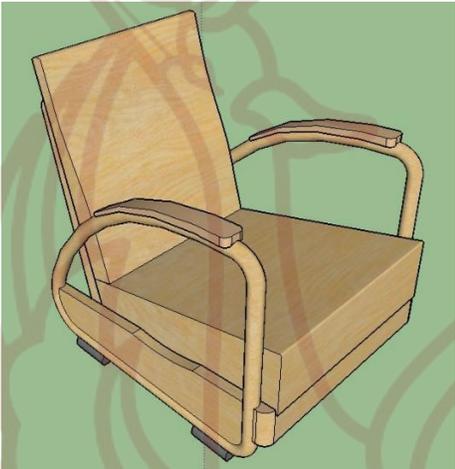
<b>Alternatif Desain Ceiling</b>	
<p style="text-align: center;"><b>Alternatif 1</b></p>  <p><b>Material</b></p> <p><i>Kalsi Board Fin. Cat Dinding Ex. Dulux Brilliant white 2290</i></p>	<p><b>Dasar Pertimbangan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pola khusus dan penggunaan lampu <i>hidden light</i> berfungsi membedakan aktivitas sesuai zona.</li> <li>b. Penggunaan kalsi board Fin. Cat warna putih bersifat Tahan air, kelembaban, tahan api</li> <li>c. Pengerjaan mudah</li> <li>d. Penambahan ceiling tengah menggunakan tatanan kayu pinus agar terkesan lebih mewah.</li> </ol>

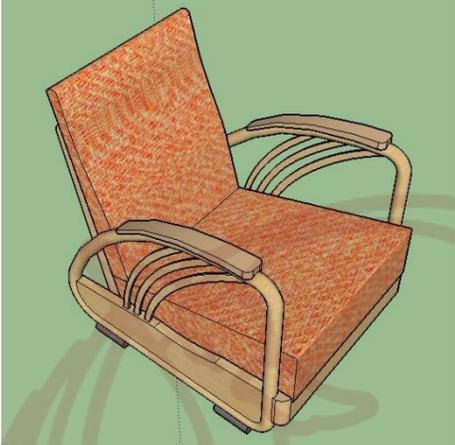
Tatanan kayu pinus 100x10. Fin varnish coklat muda		
<p>Alternatif 2</p>  <p>Material Kalsi Board Fin. Cat Dinding Ex. Dulux Brilliant white 2290</p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pola khusus dan jenis material berfungsi membedakan aktivitas sesuai zona.</li> <li>Penggunaan kalsi board Fin. Cat warna putih bersifat bersih</li> <li>Perawatan mudah untuk kayu pada ceiling.</li> <li>Finishing dan pengerjaan mudah.</li> <li>Lebih awet dan terkesan indah.</li> </ol>	
<b>Indikator Penilaian Desain <i>Ceiling</i></b>		
<b>Indikator</b>	<b>Alternatif 1</b>	<b>Alternatif 2</b>
Fungsional	xxx	xxx
Estetis	xxx	xxx
Teknis	xxx	xxx
<i>Maintenance</i>	xxx	xxx
		Terpilih

**Tabel 32.** Analisis Alternatif Desain *Ceiling* Area Pemain

## Konsep Elemen Pengisi Ruang

### 1) Area *Receptionist*

Alternatif Mebel Area Resepsionis	
<p>Alternatif 1</p>  <p>Material</p> <p><b>Bahan :</b> <i>Solid wood</i></p> <p><b>Finishing :</b> Politur warna coklat muda</p> <p><b>Dimensi :</b> 60x60x80 cm</p> <p><b>Produk :</b> <i>Reuse</i></p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Kuat dan tahan lama.</li><li>Menunjang kontinuitas tema ruang.</li></ol>
<p>Alternatif 2</p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Kuat dan tahan lama.</li><li>Menunjang kontinuitas tema ruang.</li></ol>

 <p>Material</p> <p><b>Bahan :</b> <i>Solid wood</i></p> <p><b>Finishing :</b> Politur warna coklat muda dan anyaman dari kulit rotan</p> <p><b>Dimensi :</b> 60x60x80 cm</p> <p><b>Produk :</b> <i>Reuse</i></p>		
Indikator Penilaian Desain Mebel		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	xxx	xxx
Estetis	xx	xxx
Teknis	xxx	xxx
<i>Maintenance</i>	xxx	xxx
	Terpilih	

**Tabel 33.** Analisis Alternatif Desain Kursi Area Resepsionis

### Alternatif Mebel Area Resepsionis

#### Alternatif 1



Material

**Bahan :** *Solid wood*

**Finishing :** Politur warna coklat muda

**Dimensi :** 70x70x80 cm

**Produk :** *Reuse*

Dasar Pertimbangan

- a. Kuat dan tahan lama.
- b. Menunjang kontinuitas tema ruang.

#### Alternatif 2



Material

**Bahan :** *Solid wood*

**Finishing :** Politur warna coklat muda

Dasar Pertimbangan

- a. Kuat dan tahan lama.
- b. Menunjang kontinuitas tema ruang.

<b>Dimensi : 70x70x80 cm</b>		
<b>Produk : Reuse</b>		
Indikator Penilaian Desain Mebel		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	xxx	xxx
Estetis	xx	xxx
Teknis	xxx	xxx
<i>Maintenance</i>	xxx	xxx
		Terpilih

**Tabel 34.** Analisis Alternatif Desain Meja Area Resepsionis

2) *Cafe*

Alternatif Mebel Area Cafe	
<p>Alternatif 1</p>  <p>Material</p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kuat dan tahan lama.</li> <li>b. Menunjang kontinuitas tema ruang.</li> </ol>

<p><b>Bahan :</b> <i>Solid wood</i></p> <p><b>Finishing :</b> Politur warna coklat muda</p> <p><b>Dimensi :</b> 70x50x80 cm</p> <p><b>Produk :</b> <i>Reuse</i></p>		
<p>Alternatif 2</p>  <p>Material</p> <p><b>Bahan :</b> <i>Solid wood</i> dan besi <i>stainless</i></p> <p><b>Finishing :</b> Politur warna coklat muda</p> <p><b>Dimensi :</b> 70x50x80 cm</p> <p><b>Produk :</b> <i>Custom</i></p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Kuat dan tahan lama.</li> <li>Menunjang kontinuitas tema ruang.</li> <li>Elegan dari desain</li> <li>Simple</li> </ol>	
<b>Indikator Penilaian Desain Mebel</b>		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	xxx	xxx
Estetis	xx	xxx
Teknis	xxx	xxx
<i>Maintenance</i>	xxx	xxx

	Terpilih
--	----------

**Tabel 35.** Analisis Alternatif Desain Meja Dalam Area Cafe

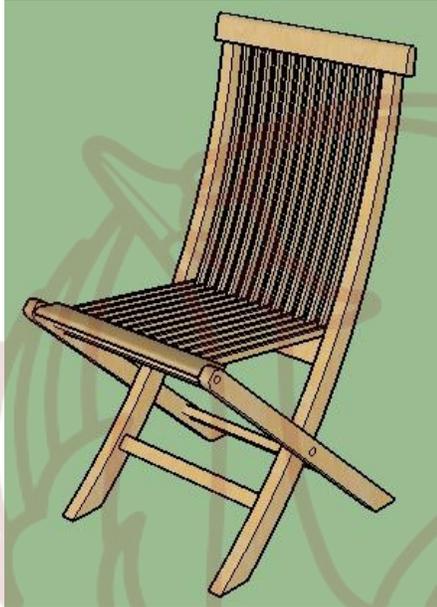
Alternatif Mebel Area Cafe	
<p>Alternatif 1</p>  <p>Material</p> <p><b>Bahan :</b> <i>Solid wood</i></p> <p><b>Finishing :</b> Varnish warna coklat muda</p> <p><b>Dimensi :</b> 70x70x90 cm</p> <p><b>Produk :</b> <i>Vabric</i></p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kuat dan tahan lama.</li> <li>b. Menunjang kontinuitas tema ruang.</li> </ol>
<p>Alternatif 2</p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kuat dan tahan lama.</li> <li>b. Menunjang kontinuitas tema ruang.</li> <li>c. Elegan dari desain</li> <li>d. Simple</li> </ol>

		
<p>Material</p> <p><b>Bahan :</b> <i>Solid wood</i>, dan Terpal</p> <p><b>Finishing :</b> Varnish warna coklat muda</p> <p><b>Dimensi :</b> 70x70x90 cm</p> <p><b>Produk :</b> <i>Vabric</i></p>		
Indikator Penilaian Desain Mebel		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	xxx	xxx
Estetis	xx	xxx
Teknis	xxx	xxx
<i>Maintenance</i>	xxx	xxx
		Terpilih

**Tabel 36.** Analisis Alternatif Desain Meja Luar Area Cafe

### Alternatif Mebel Area Cafe

Alternatif 1



Material

**Bahan :** *Solid wood*

**Finishing :** Varnish warna coklat muda

**Dimensi :** 50x50x80 cm

**Produk :** *Vabric*

Dasar Pertimbangan

- a. Kuat dan tahan lama.
- b. Menunjang kontinuitas tema ruang.

Alternatif 2

Dasar Pertimbangan

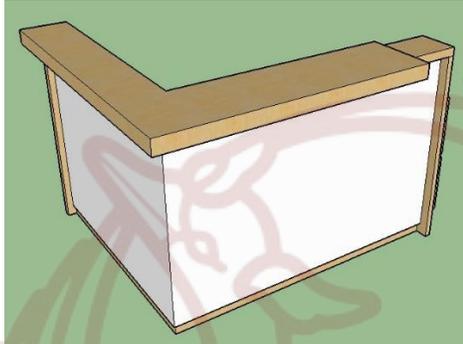
- a. Kuat dan tahan lama.
- b. Menunjang kontinuitas tema ruang.
- c. *Out book*
- d. *Stackable/ Foldable*

		
<p>Material</p> <p><b>Bahan :</b> <i>Solid wood</i></p> <p><b>Finishing :</b> Varnish warna coklat muda</p> <p><b>Dimensi :</b> 50x50x80 cm</p> <p><b>Produk :</b> <i>Vabric</i></p>		
Indikator Penilaian Desain Mebel		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	xxx	xxx
Estetis	xx	xxx
Teknis	xxx	xxx
<i>Maintenance</i>	xxx	xxx
		Terpilih

**Tabel 37.** Analisis Alternatif Desain Kursi Area Cafe

### Alternatif Mebel Area Cafe

#### Alternatif 1



#### Material

**Bahan :** *Solid wood dan Ply wood*

**Finishing :** Politur warna coklat muda dan cat warna putih

**Dimensi :** 170x80x130 cm

**Produk :** *Custom*

#### Dasar Pertimbangan

- a. Kuat dan tahan lama.
- b. Menunjang kontinuitas tema ruang.
- c. Mudah dibersihkan/ Perawatan mudah

#### Alternatif 2



#### Material

**Bahan :** *Solid wood dan Ply wood*

**Finishing :** Politur warna coklat muda dan cat warna putih

**Dimensi :** 170x80x130 cm

**Produk :** *Custom*

#### Dasar Pertimbangan

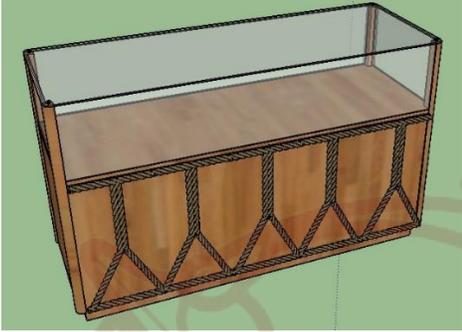
- a. Kuat dan tahan lama.
- b. Menunjang kontinuitas tema ruang.
- c. Mudah dibersihkan/ Perawatan mudah.

Indikator Penilaian Desain Mebel		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	xxx	xxx
Estetis	xx	xxx
Teknis	xxx	xxx
<i>Maintenance</i>	xxx	xxx
		Terpilih

**Tabel 38.** Analisis Alternatif Desain Cashier Area Cafe

### 3) Gallery

Alternatif Mebel Area Gallery	
<p>Alternatif 1</p>  <p>Material</p> <p><b>Bahan :</b> <i>Solid wood, Ply wood, Kaca</i></p> <p><b>Finishing :</b> HPL Coklat terang</p> <p><b>Dimensi :</b> 150x50x80 cm</p> <p><b>Produk :</b> <i>Custom</i></p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kuat dan tahan lama.</li> <li>b. Menunjang kontinuitas tema ruang.</li> </ol>
Alternatif 2	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kuat dan tahan lama.</li> </ol>

 <p>Material</p> <p><b>Bahan :</b> <i>Solid wood, Ply wood, Kaca</i></p> <p><b>Finishing :</b> HPL Coklat muda</p> <p><b>Dimensi :</b> 150x50x80 cm</p> <p><b>Produk :</b> <i>Custom</i></p>	<p>b. Menunjang kontinuitas tema ruang.</p> <p>c. Mudah dibersihkan/ Perawatan mudah.</p> <p>d. Mendukung menonjolkan objek yang dipamerkan.</p>	
Indikator Penilaian Desain Mebel		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	xxx	xxx
Estetis	xx	xxx
Teknis	xxx	xxx
<i>Maintenance</i>	xxx	xxx
		Terpilih

**Tabel 39.** Analisis Alternatif Desain Vitrin Area Galeri

### Alternatif Mebel Area Gallery

#### Alternatif 1



Material

**Bahan :** *Solid wood, Ply wood, Kaca*

**Finishing :** *HPL Coklat muda*

**Dimensi :** *60x40x180 cm*

**Produk :** *Custom*

Dasar Pertimbangan

- a. Kuat dan tahan lama.
- b. Menunjang kontinuitas tema ruang.

#### Alternatif 2

Dasar Pertimbangan

- a. Kuat dan tahan lama.
- b. Menunjang kontinuitas tema ruang.
- c. Mudah dibersihkan/ Perawatan mudah.
- d. Mendukung menonjolkan objek yang dipamerkan.



Material

**Bahan :** *Solid wood, Ply wood, Kaca*

**Finishing :** *Clear*

**Dimensi :** *50x50x180 cm*

**Produk :** *Custom*

Indikator Penilaian Desain Mebel

Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	xxx	xxx
Estetis	xx	xxx
Teknis	xxx	xxx
<i>Maintenance</i>	xxx	xxx
		Terpilih

**Tabel 40.** Analisis Alternatif Desain Vitrin Area Galeri

### Alternatif Mebel Area Gallery

Alternatif 1



Material

**Bahan :** Ply wood, Kaca

**Finishing :** HPL Coklat muda

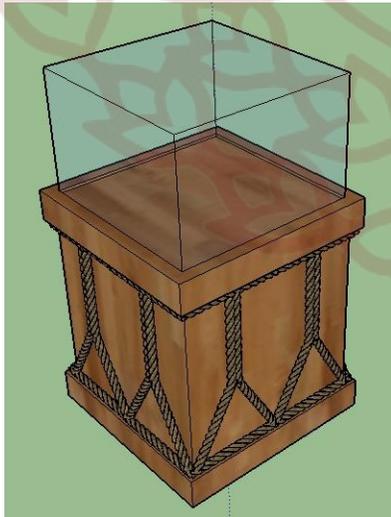
**Dimensi :** 50x50x130 cm

**Produk :** Custom

Dasar Pertimbangan

- a. Kuat dan tahan lama.
- b. Menunjang kontinuitas tema ruang.

Alternatif 2



Dasar Pertimbangan

- a. Kuat dan tahan lama.
- b. Menunjang kontinuitas tema ruang.
- c. Elegan dari desain.

<b>Material</b> <b>Bahan :</b> <i>Ply wood, Kaca</i> <b>Finishing :</b> HPL Coklat muda <b>Dimensi :</b> 50x50x130 cm <b>Produk :</b> <i>Custom</i>		
Indikator Penilaian Desain Mebel		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	xxx	xxx
Estetis	xx	xxx
Teknis	xxx	xxx
<i>Maintenance</i>	xxx	xxx
		Terpilih

**Tabel 41.** Analisis Alternatif Desain Vitrin Area Galeri

4) Ruang Pengurus

Alternatif Mebel Ruang Pengurus	
Alternatif 1 	Dasar Pertimbangan a. Kuat dan tahan lama. b. Menunjang kontinuitas tema ruang.

<p>Material</p> <p><b>Bahan :</b> <i>Ply wood</i></p> <p><b>Finishing :</b> HPL Coklat muda dan coklat Tua</p> <p><b>Dimensi :</b> 150x50x80 cm</p> <p><b>Produk :</b> <i>Vabric</i></p>		
<p>Alternatif 2</p>  <p>Material</p> <p><b>Bahan :</b> <i>Ply wood</i></p> <p><b>Finishing :</b> HPL Coklat muda</p> <p><b>Dimensi :</b> 150x50x80 cm</p> <p><b>Produk :</b> <i>Vabric</i></p>	<p>Dasar Pertimbangan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Kuat dan tahan lama.</li> <li>Menunjang kontinuitas tema ruang.</li> <li>Elegan dari desain.</li> </ol>	
Indikator Penilaian Desain Mebel		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	xxx	xxx
Estetis	xx	xxx
Teknis	xxx	xxx
<i>Maintenance</i>	xxx	xxx
		Terpilih

**Tabel 42.** Analisis Alternatif Desain Meja Area Pengurus

### Alternatif Mebel Ruang Pengurus

#### Alternatif 1



Material

**Bahan :** Besi, *Plastic* dan Kain *veneel*

**Finishing :** Cat Hitam

**Dimensi :** 50x50x80 cm

**Produk :** Pabrikan. Ex : Asram Furniture

Dasar Pertimbangan

- Kuat dan tahan lama.
- Menunjang kontinuitas tema ruang.

#### Alternatif 2



Material

Dasar Pertimbangan

- Kuat dan tahan lama.
- Menunjang kontinuitas tema ruang.
- Elegan dari desain.

<b>Bahan :</b> Besi, <i>Plastic</i> dan Kain <i>veneel</i> <b>Finishing :</b> Cat Hitam <b>Dimensi :</b> 50x50x80 cm <b>Produk :</b> Pabrikan. Ex : Asram Furniture		
Indikator Penilaian Desain Mebel		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	xxx	xxx
Estetis	xx	xxx
Teknis	xxx	xxx
<i>Maintenance</i>	xxx	xxx
		Terpilih

**Tabel 43.** Analisis Alternatif Desain Kursi Area Pengurus

5) Area Penonton

Alternatif Mebel Area Penonton	
Alternatif 1   Material <b>Bahan :</b> Besi, <i>Plastic</i> dan Kain <i>veneel</i>	Dasar Pertimbangan a. Kuat dan tahan lama. b. Menunjang kontinuitas tema ruang.

<b>Finishing</b> : Cat Hitam <b>Dimensi</b> : 50x50x80 cm <b>Produk</b> : Pabrik. Ex : Asram Furniture		
Alternatif 2 	Dasar Pertimbangan a. Kuat dan tahan lama. b. Menunjang kontinuitas tema ruang. c. Elegan dari desain.	
Material <b>Bahan</b> : <i>Wood solid</i> <b>Finishing</b> : Politur Coklat muda <b>Dimensi</b> : 50x50x80 cm <b>Produk</b> : <i>Reuse</i>		
Indikator Penilaian Desain Mebel		
Indikator	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	xxx	xxx
Estetis	xx	xxx
Teknis	xxx	xxx
<i>Maintenance</i>	xxx	xxx
		Terpilih

**Tabel 44.** Analisis Alternatif Desain Kursi Area Penonton

## Konsep Pengkondisian Ruang

Pengkondisian ruang meliputi pencahayaan, penghawaan, dan sistem akustik. Pada Revitaliasi Desain Interior Gedung Kesenian Sobokartti di Semarang untuk pengkondisian ruang terdiri dari :

### a. Pencahayaan

Cahaya merupakan unsur yang tidak kalah penting dalam perancangan ruang dalam, karena memberi pengaruh sangat luas serta menimbulkan efek – efek tertentu.<sup>60</sup> Sistem pencahayaan pada dasarnya dapat dibedakan dalam dua aspek prinsip yaitu dengan aspek penglihatan, nyaman, dan tidak berbahaya, sedangkan aspek yang lain yaitu dari segi suasana dan dekorasi. Pencahayaan yang baik menurut Pamudji Suptandar sebagai berikut :

- 1) Tidak menyebabkan kelelahan pada mata.
- 2) Tidak membuang – buang sinar dengan percuma (efisiensi), sesuai kebutuhan.
- 3) Sesuai dengan ruang tersebut dan suasana yang akan diciptakan.<sup>61</sup>

Sistem pencahayaan dikenal dua macam, yaitu

- 1) Cahaya alam (*Natural Lighting*) adalah cahaya yang bersumber dari sinar matahari, sinar bulan, sinar api dan sumber – sumber lain dari alam (fosfor, dsb).<sup>62</sup> Cahaya alam dapat dibedakan dalam dua macam : pencahayaan langsung dan tidak langsung.
- 2) Cahaya buatan (*Artificial Lighting*) adalah pencahayaan yang berasal dari cahaya buatan manusia, misalnya cahaya lilin, sinar lampu, dll. Lampu atau pencahayaan bisa mempunyai dua fungsi, yaitu : sebagai sumber cahaya untuk kegiatan sehari – hari, dan untuk memberi keindahan dalam desain suatu

---

<sup>60</sup> J. Pamudji Suptandar, 1999 : 216

<sup>61</sup> J. Pamudji Suptandar, 1999 : 224

<sup>62</sup> J. Pamudji Suptandar, 1999 : 218 -219

ruang.<sup>63</sup> Sependapat dengan Imelda Akmal, bahwa fungsi utama penerangan buatan adalah memberikan cahaya yang menggantikan sinar matahari. Namun di pihak lain, penerangan buatan ini juga bisa di rancang sedemikian rupa untuk menciptakan suasana dan atmosfer tertentu. Bahkan, penerangan buatan dapat menunjang desain interior sesuai keinginan. Lewat permainan cahaya lampu, detail dan *ornament* pada ruang dapat ditonjolkan sehingga penampilan rumah menjadi semakin cantik dan menarik.<sup>64</sup>

Jenis pencahayaan

- 1) *Ambient lighting* atau *general lighting* adalah sumber cahaya yang cukup besar dan sinarnya mampu menerangi keseluruhan bangunan atau ruang. lampu yang biasa untuk penerangan jenis ini lampu tungsten atau *fluorescent strip* atau *fluorescent uplighter* dengan *reflector*.<sup>65</sup>
- 2) *Accent lighting* biasa untuk menerangi sesuatu yang khusus seperti lukisan, benda seni, rak pada lemari, atau rak gantung di dinding, benda – beda koleksi pribadi, ruang dengan detail arsitektur yang menarik dan sebagainya. Tipe lampu yang biasanya digunakan untuk penerangan jenis ini diantaranya adalah *spotlight*, *mini – spot*, lampu *halogen*, dan lampu tungsten yang semuanya berdaya rendah. Biasanya fitting lampu dilengkapi dengan *reflector integral* yang berguna untuk merefleksikan cahaya kearah tertentu.<sup>66</sup>
- 3) *Task lighting* merupakan jenis penerangan yang diperlukan untuk mempermudah dan memperjelas pekerjaan spesifik yang dilakukan pada ruang seperti ruang bekerja, belajar, atau memasak. *Task lighting* yang baik dapat memperjelas pandangan, tidak membuat mata lelah, dan membantu kita untuk lebih fokus pada aktivitas yang sedang dilakuakan.<sup>67</sup>
- 4) *Decorative lighting*, terlepas dari fungsi utamanya sebagai sumber penerang, lampu bisa sekaligus berfungsi sebagai elemen dekoratif dalam tatanan ruang.<sup>68</sup>
- 5) *Kinetic lighting*, sumber cahaya *kinetic lighting* bisa berasal dari matahari dan api seperti lilin, lentera, dan obor. Penerangan dari api memiliki pendar cahaya yang tidak terlalu kuat namun bergerak – gerak sehingga atmosfer yang di hasilkan menjadi unik, karena ada baying yang bergerak. Pedarnya yang lembut dan sifatnya yang bergerak ini yang menciptakan suasana temaram yang dramatis dan romantis. Oleh karena itu, *kinetic lighting* paling sering digunakan untuk ruang – ruang yang bersifat intim seperti kamar tidur dan restoran tertentu.<sup>69</sup>

Tehnik pencahayaan

---

<sup>63</sup> J. Pamudji Suptandar, 1999 : 224

<sup>64</sup> Imelda Akmal, “*Lighting*” (Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2006), 18

<sup>65</sup> Imelda Akmal, 2006 : 22 - 23

<sup>66</sup> Imelda Akmal, 2006 : 24 - 25

<sup>67</sup> Imelda Akmal, 2006 : 27

<sup>68</sup> Imelda Akmal, 2006 : 28

<sup>69</sup> Imelda Akmal, 2006 : 31

- 1) Penerangan langsung (*direct lighting*) adalah suatu tehnik pencahayaan yang paling sederhana di mana sumber cahaya ditata agar bisa menyinari suatu area atau ruang secara langsung. Biasanya ini digunakan untuk ruang yang membutuhkan kualitas cahaya yang cukup terang dan tidak jarang dimaksudkan pula untuk menonjolkan bentuk lampu yang digunakan. Penerangan langsung ini biasa di pasang di plafon.<sup>70</sup>
- 2) Penerangan tidak langsung (*indirect lighting*) adalah tehnik pencahayaan yang menempatkan sumber cahaya (lampu) secara tersembunyi, sehingga cahaya yang terlihat dan menerangi ruang akan berupa pantulan cahaya. Lampu biasanya terletak di balik plafon yang diturunkan atau di balik dinding bisa juga di balik lemari, dan masih banyak lagi.<sup>71</sup>
- 3) Penerangan ke bawah (*downlight*), yang termasuk lampu *downlight* adalah jenis lampu pijar, *compact fluorescent*, lampu neon / TL, atau *wall washer / spotlight*, sudut distribusi cahayanya jauh lebih sempit sehingga dapat digunakan sebagai *decorative* atau *accent lighting*.<sup>72</sup>
- 4) Penerangan ke atas (*uplight*), biasanya diletakkan pada lantai dengan arah cahaya dari bawah ke atas. Pancaran cahaya yang dihasilkan kerap digunakan unuk menghadirkan kesan megah dan dramatis pada desain arsitektur suatu bangunan.<sup>73</sup>
- 5) Penerangan dari samping (*sidelight*), sumber penerangan berasal dari samping obyek, biasanya digunakan untuk menerangi benda seni tertentu.<sup>74</sup>
- 6) Penerangan dari depan (*frontlight*), penerangan ini biasanya digunakan untuk menerangi lukisan atau hiasan dinding dari arah depan.<sup>75</sup>
- 7) Penerangan dari belakang (*backlight*), digunakan untuk menghasilkan siluet benda yang disorot. Sering kali karakter yang terbentuk dari penerangan tadi membuat obyek yang hendak ditonjolkan terlihat anggun dan cantik.<sup>76</sup>
- 8) *Wall Washer* adalah tehnik penerangan yang dibuat sedemikian rupa sehingga cahaya yang dibiaskan menyapu dinding. Ada tiga cara untuk menciptakan tata *wall washer* ini yaitu : pertama *spot downlight* menggunakan lampu sorot dari langit – langit diarahkan ke dinding, yang kedua pengarahannya lampu dari bawah atau lantai ke atas hal ini mirip dengan *spot downlight*, yang ke tiga *wall washer* yang di buat *indirect lighting* (tersembunyi).<sup>77</sup>

Perancangan pencahayaan pada masing- masing ruang dapat diprioritaskan menurut aktivitas pada ruang- ruang tersebut. Berikut merupakan jenis pencahayaan

---

<sup>70</sup> Imelda Akmal, 2006 : 34 - 35

<sup>71</sup> Imelda Akmal, 2006 : 37

<sup>72</sup> Imelda Akmal, 2006 : 39

<sup>73</sup> Imelda Akmal, 2006 : 41

<sup>74</sup> Imelda Akmal, 2006 : 42

<sup>75</sup> Imelda Akmal, 2006 : 43

<sup>76</sup> Imelda Akmal, 2006 : 44

<sup>77</sup> Imelda Akmal, 2006 : 47

dan jenis lampu yang dapat digunakan dalam masing- masing ruang garap pada Revitaliasi Desain Interior Gedung Kesenian Sobokartti di Semarang.

No	Nama Ruang	Jenis Pencahayaan	Dasar Pertimbangan
1.	<i>Lobby</i>	1. Pencahayaan Alami - Jendela dan pintu kayu dengan tralis kawat.	- Pemanfaatan sinar matahari yang maksimal dari luar ruangan untuk menghemat energi.
		2. Pencahayaan Buatan - <i>Hanging Lamp Robyong With Armature 2,5 Watt</i> Ex. Chiyoda lamp	- Penggunaan lampu gantung robyong sebagai pendukung pengembalian suasana tahun 1930 an.
2.	Cafe	1. Pencahayaan Alami - Jendela Kaca	- Penggunaan sinar matahari dapat menghemat energi di dalam ruangan.

		<p>2. Pencahayaan Buatan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Down Light With Armature 14 Watt/ White Emisive</i> (LED) Ex. Phillips</li> <li>- <i>Hiddenlight With Armature LED/ Yellow Emisive</i> Ex. Phillips</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penggunaan lampu jenis LED dapat digunakan sebagai sebagai pencahayaan utama pada seluruh ruangan untuk membantu aktifitas penghuni.</li> <li>- Penerangan tersembunyi (<i>hiddenlight</i>) dari ceiling, digunakan untuk menghasilkan efek cahaya yang romantis .</li> </ul>
3.	Galeri	<p>1. Pencahayaan Buatan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Down Light With Armature 14 Watt/ White Emisive</i> (LED) Ex. Phillips</li> <li>- <i>Spot Lamp With Armature 10 Watt / Yellow Emisive</i> (LED) Ex. Phillips</li> <li>- <i>Hiddenlight With Armature LED/</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penggunaan lampu jenis LED dapat digunakan sebagai sebagai pencahayaan utama pada seluruh ruangan untuk membantu aktifitas penghuni.</li> <li>- Penggunaan lampu Spot membantu membuat suatu titik perhatian yang perlu disinari.</li> <li>- Penerangan tersembunyi (<i>hiddenlight</i>) dari ceiling,</li> </ul>

		<i>Yellow Emisive Ex. Phillips.</i>	digunakan untuk menghasilkan efek cahaya yang romantis .
4.	<i>Ruang Pengurus</i>	<p>1. Pencahayaan Buatan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Down Light With Armature 14 Watt/ White Emisive (LED) Ex. Phillips</i></li> <li>- <i>Hiddenlight With Armature LED/ Yellow Emisive Ex. Phillips.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penggunaan lampu jenis LED dapat digunakan sebagai sebagai pencahayaan utama pada seluruh ruangan untuk membantu aktifitas penghuni.</li> <li>- Penerangan tersembunyi (<i>hiddenlight</i>) dari ceiling, digunakan untuk menghasilkan efek cahaya yang romantis .</li> </ul>
5.	Area Penonton	<p>1. Pencahayaan Alami</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jendela dan Atap Pendhapa</li> </ul> <p>2. Pencahayaan Buatan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Hanging Lamp Robyong With Armature 2,5 Watt Ex. Chiyoda lamp.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cahaya yang masuk dari luar ruangan akan diteruskan ke dalam ruangan melalui jendela.</li> <li>- Penggunaan lampu gantung robyong sebagai pendukung pengembalian suasana tahun 1930 an.</li> </ul>

		- <i>Spot Lamp With Armature 20 Watt / Yellow Emisive (LED) Ex. Phillips</i>	- Penggunaan lampu Spot membantu membuat suatu titik perhatian yang perlu disinari.
--	--	--	---

**Tabel 45.** Analisis Pencahayaan Pada Masing- Masing Ruang

b. Penghawaan

Sistem penghawaan pada sebuah bangunan harus benar-benar diperhatikan agar udara/hawa yang dibutuhkan dapat mencukupi kebutuhan sesuai aktivitas yang dilakukan. Penghawaan terbagi menjadi 2, yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan. Penghawaan buatan menggunakan sistem AC adalah bentuk usaha manusia untuk memasukkan sejumlah udara segar secara teratur. Jumlah udara segar yang dibutuhkan tergantung dari aktivitas pengguna ruang, semakain banyak orang dalam ruang maka harus semakin cepat dan sebanyak mungkin udara segar dimasukkan ke dalam ruangan.<sup>78</sup> Pamudji Suptandar mengungkapkan bahwa pemilihan atau keputusan untuk menggunakan AC oleh karena sistem mekanis lainnya dianggap tidak mampu untuk mengatasi masalah seperti faktor

- 1) Ventilasi alam yang kurang memenuhi persyaratan.
- 2) Keadaan temperatur dan kelembapan udara yang kurang seimbang (*uncomfortable*).

---

<sup>78</sup> J. Pamudji Suptandar, 1999 : 280 - 281

- 3) Keadaan lingkungan hidup yang tidak memenuhi persyaratan ketentraman, terutama yang disebabkan oleh polusi suara dan udara.
- 4) Udara bersih tidak mencukupi untuk kebutuhan suatu ruang dengan jumlah orang beserta aktifitasnya.<sup>79</sup>

#### Jenis – jenis AC (*Air Conditioner*)

- 1) AC *window* umumnya dipakai pada perumahan dan dipasang pada salah satu dinding ruang dengan batas ketinggian yang terjangkau dan penyemprotan udara tidak mengganggu si pemakai.
- 2) AC *central* biasa digunakan pada unit – unit perkantoran, hotel, supermarket dengan pengontrolan atau pengendalian dari satu tempat.
- 3) AC *split* hampir sama bentuknya dengan AC *window* bedanya hanya terletak pada konstruksi di mana alat condensator terletak di luar ruang.<sup>80</sup>

Sistem penghawaan pada semua ruang di Gedung Kesenian Sobokartti Semarang akan dipilih menggunakan penghawaan alami dan buatan, Penghawaan alami yaitu udara yang dihasilkan oleh alam dari luar ruangan dan masuk melalui celah – celah udara seperti ventilasi udara atau jendela yang ada pada bangunan Gedung Kesenian Sobokartti Semarang. Penghawaan buatan pada Gedung Kesenian Sobokartti Semarang menggunakan *ceilingfan* guna untuk mempertahankan sifat bangunan aslinya yang masih menggunakan sistem penghawaan alami dengan tambahan *ceilingfan*.

Penghawaan pada Gedung Kesenian Sobokartti Semarang tidak terlalu tinggi, temperatur rata – rata suhu di Indonesia khususnya di daerah Semarang sepanjang tahun sekitar sebesar 32 - 39 derajat Celcius. Temperature ideal atau kenyamanan

---

<sup>79</sup> J. Pamudji Suptandar, 1999 : 275 - 276

<sup>80</sup> J. Pamudji Suptandar, 1999 : 277

dalam ruang yang bisa diterima oleh temperatur atau suhu tubuh manusia adalah berkisar 36 – 37 derajat Celcius.<sup>81</sup>

c. Keamanan

Beberapa faktor yang diperlukan untuk Keamanan serta Kenyamanan pengelola dan pengunjung pada Gedung Kesenian Sobokartti Semarang adalah

- a) *Security* (satpam)
- b) CCTV (*Close Circuit Television*), yaitu alat rekam yang menampilkan gambar dan berfungsi memonitorir suatu keadaan ruang yang ditampilkan melalui layar televisi. Aplikasi CCTV biasanya ditempatkan pada ruang - ruang kegiatan, dan monitor untuk pemantauan ditempatkan pada kantor khususnya ruang keamanan.
- c) Untuk bahaya kebakaran bisa diantisipasi menggunakan *Fire Alarm*, yaitu alarm kebakaran otomatis yang akan berbunyi secara otomatis jika ada api atau temperature mencapai 135 – 160 derajat celcius, dipasang pada tempat tertentu dengan jumlah yang memadai.
- d) Untuk bahaya kebakaran bisa diantisipasi menggunakan *Sprinkle*, yaitu alat pemadam yang akan menyembrot secara otomatis jika ada api atau temperature mencapai 135 – 160 derajat celcius, dipasang pada tempat tertentu dengan jumlah yang memadai.

---

<sup>81</sup> J. Pamudji Suptandar, 1999 : 279



**Gambar 21** : CCTV (*Close Circuit Television*)



**Gambar 22** : *Sprinkler Alarm*



**Gambar 23**: *Fire Alarm.*

**BAB IV**  
**HASIL DESAIN**

- A. Gambar Denah Existing**
- B. Gambar Denah Layout**
- C. Gambar Denah Lantai**
- D. Gambar Denah Ceiling**
- E. Gambar Potongan A-A' dan B-B'**
- F. Gambar Potongan C-C' dan D-D'**
- G. Gambar Potongan E-E' dan F-F'**
- H. Gambar Detail Konstruksi Interior**
- I. Gambar Desain Mebel**
- J. Gambar Perspektif**



**Gambar 24.** Suasana interior Cafe di Gedung Kesenian Sobokartti Semarang



**Gambar 25.** Suasana Interior Cafe di Gedung Kesenian Sobokartti Semarang



**Gambar 26.** Suasana Cafe di Gedung Kesenian Sobokartti Semarang



**Gambar 27.** Suasana Cafe di Gedung Kesenian Sobokartti Semarang



**Gambar 28.** Suasana interior Galeri di Gedung Kesenian Sobokartti Semarang



**Gambar 29.** Suasana interior Galeri di Gedung Kesenian Sobokartti Semarang



**Gambar 30.** Suasana interior ruang Pengurus di Gedung Kesenian Sobokartti Semarang



**Gambar 31.** Suasana interior ruang Pengurus di Gedung Kesenian Sobokartti Semarang



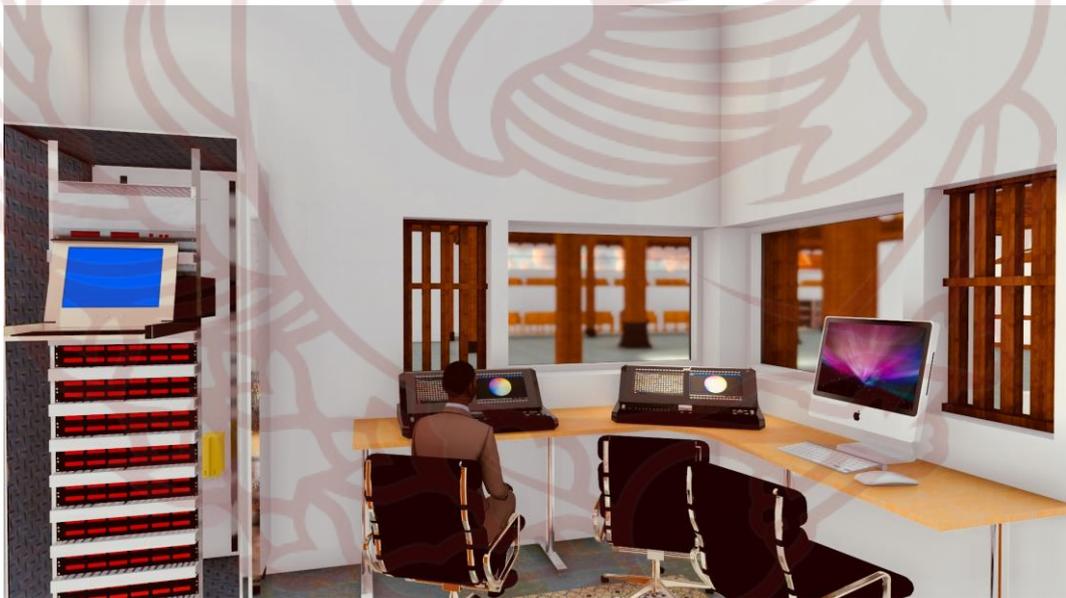
**Gambar 32.** Suasana interior area lobi di Gedung Kesenian Sobokartti Semarang



**Gambar 33.** Suasana interior ruang Meeting di Gedung Kesenian Sobokartti Semarang



**Gambar 34.** Suasana interior ruang Meeting di Gedung Kesenian Sobokartti Semarang



**Gambar 35.** Suasana interior ruang Kontrol di Gedung Kesenian Sobokartti Semarang



**Gambar 36.** Suasana interior area pertunjukan di Gedung Kesenian Sobokartti Semarang



**Gambar 37.** Suasana interior area pertunjukan di Gedung Kesenian Sobokartti Semarang



**Gambar 38.** Suasana interior ruang latihan Gedung Kesenian Sobokartti Semarang



**Gambar 39.** Suasana interior ruang latihan Gedung Kesenian Sobokartti Semarang

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Perancangan interior Gedung Kesenian Sobokartti sebagai upaya revitalisasi di Semarang merupakan sebuah alternatif desain dalam upaya revitalisasi cagar budaya khususnya di Kota Semarang. Revitalisasi Gedung Kesenian Sobokartti Semarang mengangkat tema Kendang Ciblon dengan gaya Kolonial. Tema tersebut dipilih dengan maksud memunculkan kembali suasana musik kebudayaan tradisional Jawa yaitu Kendang Ciblon salah satu musik instrumen *Gamelan* Jawa, sehingga pengunjung yang menikmati fasilitas di dalam Gedung Kesenian Sobokartti Semarang dapat merasakan atmosfer musik tradisional Jawa. Gedung kesenian merupakan tempat yang dikunjungi orang untuk melihat penampilan atau pameran sebuah karya seni. Gedung kesenian biasanya menyuguhkan keunikan tersendiri sebagai daya tariknya, baik melalui acara yang berkaitan dengan kesenian, hiburan, maupun tampilan fisik bangunan.

Dengan pertimbangan pola aktivitas pengunjung dan guna memfasilitasi semua aktifitas didalamnya, objek yang digarap didalamnya adalah area resepsionis, galeri, area penonton, ruang pengurus, dan kafe. Dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Resepsionis merupakan ruang yang bersifat publik yang berfungsi sebagai ruang penerimaan tamu dengan efisien, sopan dan

professional serta menjalankan standar pelayanan yang telah ditetapkan.

2. Galeri merupakan ruang yang bersifat publik yang berfungsi sebagai ruang untuk memamerkan sebuah karya seni yang berisi tentang foto, rekaman tentang sejarah, data, dan berita.
3. Area penonton merupakan ruang yang bersifat publik yang berfungsi sebagai tempat untuk pengunjung guna menikmati sebuah sajian karya seni.
4. Ruang pengurus merupakan ruang yang bersifat privat yang berfungsi sebagai tempat untuk pengelolaan sebuah gedung atau bangunan.
5. Kafe merupakan fasilitas tambahan bagi para pengunjung gedung kesenian, kafe/ mini bar ini menyediakan berbagai jenis minuman ringan, serta beberapa jenis makanan ringan.

Revitalisasi gedung kesenian Sobokartti ini menggunakan gaya Kolonial, hal tersebut dimaksudkan agar dapat mewujudkan suasana pada abad ke 18. Kolonial adalah gaya yang lahir, tumbuh, dan berkembang dari proses adaptasi antara dua bangsa yang berbeda atau hasil penyesuaian adaptasi perbedaan iklim negara Indonesia dengan Belanda.

Untuk mewujudkan hal tersebut, meliputi unsur pembentuk ruang yaitu lantai, dinding dan ceiling. Serta unsur pengisi ruang yaitu furniture/ perabot dan didukung asesoris lainnya.

## **B. Saran**

Gedung kesenian merupakan tempat yang dikunjungi orang untuk melihat pagelaran atau pertunjukan karya seni. Gedung kesenian biasanya menyuguhkan keunikan tersendiri sebagai daya tariknya, baik melalui acara yang berkaitan dengan kesenian, hiburan, maupun tampilan fisik bangunan.

Revitalisasi ini diharap mampu menjadi sebuah alternatif bagi pemerintah kota Semarang. Guna melestarikan bangunan sejarah dan aktivitas lainnya di Kota Semarang. Tentunya sebagai bentuk fungsi yang baru diharap perancangan ini akan memberikan profit tersendiri bagi pemerintah maupun warga di sekitarnya.

Terkait dengan penggunaan dan perancangan ini jika nantinya benar-benar dapat diselesaikan, maka ada beberapa saran yang menjadi pertimbangan yaitu :

1. Perancangan khusus revitalisasi harus menggunakan bahan yang kuat dan tahan lama, serta semirip mungkin dengan material asli bangunan, agar citra dan karakter bangunan tidak hilang.
2. Perancangan ini akan sesuai dengan tujuan bila didukung oleh pengelolaan yang baik.
3. Promosi yang baik juga menjadi salah satu faktor penentu kemajuan dan keberhasilan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anonim (1931) *Opening Javaansche Schouwburg Sobokartti*, Karrenweg Semarang, 10 Oct 31, Semarang, Indonesia: The Koei Liem
- Reinhold Co. Terjemahan oleh Hanoto Aji. 1984. *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Susunannya*. Jakarta: Erlangga,
- A.A.M. Djelantik, *Estetika: Sebuah Pengantar*, (Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia 1999)
- K. D.Ching, *Edisi Kedua Desain Interior dengan Ilustrasi*, (Jakarta: Indeks, 2011)
- Dharsono, Sunarmi, *Estetika Seni Rupa Nusantara*, (Surakarta, ISI Press, 2007)
- Dharsono Sony Kartika, *Pengantar Estetika*, (Bandung, Rekayasa Sains, 2004)
- UU Republik Indonesia, No.11 tahun 2010 Tentang Cagar Budaya, Bab 1, Pasal 1 Ayat 16
- Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga, (Jakarta : Balai Pustaka, 2001)
- Sunarmi, 2008. *Metodologi Desain*. Surakarta
- Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga, (Jakarta : Balai Pustaka, 2001)
- UU Republik Indonesia, No.11 tahun 2010 Tentang Cagar Budaya, Bab 1, Pasal 1 Ayat 16
- UU Republik Indonesia, No.11 tahun 2010 Tentang Cagar Budaya, Bab 1, Pasal 80 Ayat 1

UU Republik Indonesia, No. 11 tahun 2010 Tentang Cagar Budaya, Bab 1, Pasal 80

Ayat 2

UU Republik Indonesia, No. 11 tahun 2010 Tentang Cagar Budaya, Bab 1, Pasal 82

Ayat 1

Bogaers, E (1983). Ir. Thomas Karsten en der ontwikkeling van de stede bouw in Netherlands-Indie 1915-1940, Skripsi Doktoral Planologisch en Demograish Instituut Universiteit Van Amsterdam

Karsten, H.T. (1921). Van Pendopo naar Volksschowburg; Vernieuwing der Bouwkunst, Djawa

Bappeeda (1994-1995). Inventarasi dan dokumentasi, Detail Old City Semarang. Rekaman Kawasan dan Bangunan Bersejarah di Kodya Semarang. Lembaga Penelitian Undip. Semarang

J. Pamudji Suptandar, *Desain Interior Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur* (Jakarta : Djambatan, 1999)

Ahmad Fajar Ariyanto, "Perencanaan Interior Graha Busana dan Mode di Surakarta, Skripsi untuk mencapai derajat Sarjana S-1 Tugas Akhir Fakultas Sastra & Desain, (Surakarta : Universitas Sebelas Maret, 1997

Pickvance, Richard. 2005. *A Gamelan Manual*. London: Jaman Mas Books.

Soeharto, M. 1978. "Ciblon." Jakarta: Penerbit PT Gramedia.

Sumarsam. 1976. *Kendangan Gaya Solo*. Surakarta, Indonesia: Akademi Seni Karawitan Indonesia.

Reinhold Co. Terjemahan oleh Hanoto Aji. 1984. *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Susunannya*. Jakarta: Erlangga,

Bambang Irawan dan Priscilla Tamara, “*Dasar – Dasar Desain*”, (Depok:Griya Kreasi,2013)

Ernst Neufert, *Data Arsitek Jilid 2* :Jakarta, Erlangga, 1992

Imelda Akmal, “*Lighting*” (Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2006)

<https://sejarahsemarang.wordpress.com/kota-lama>

<http://aboutid.undip.ac.id/seputar-kota-semarang>

[html.sobokartti-volkskunstvereinenging./](http://html.sobokartti-volkskunstvereinenging/)

[e-journal.uajy.ac.id/Revitalisasi](http://e-journal.uajy.ac.id/Revitalisasi)

[www.senibudaya.web.id/2016/05/14/mengenal-nama-nama-gamelan](http://www.senibudaya.web.id/2016/05/14/mengenal-nama-nama-gamelan)

<https://www.academia.edu/5481347/ERGONOMI>

[http://www.kompasiana.com/devianneb/peran-ergonomi-dalam-desain-interior\\_55011b68a333115d6f512bdc](http://www.kompasiana.com/devianneb/peran-ergonomi-dalam-desain-interior_55011b68a333115d6f512bdc)

[http://sintak.unika.ac.id/staff/uploaded/5812008275/files/estetika,\\_arti\\_dalam\\_desain.pdf](http://sintak.unika.ac.id/staff/uploaded/5812008275/files/estetika,_arti_dalam_desain.pdf)

<http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/desain>

[interior/article/viewFile/1596/1444](http://interior/article/viewFile/1596/1444)

<http://satpolpp.semarangkota.go.id/2013/02/letak-geografis-semarang/>

[https://semarangkab.bps.go.id/Subjek/view/id/13#subjekViewTab1|accordion-](https://semarangkab.bps.go.id/Subjek/view/id/13#subjekViewTab1|accordion-daftar-subjek2)  
[daftar-subjek2](https://semarangkab.bps.go.id/Subjek/view/id/13#subjekViewTab1|accordion-daftar-subjek2)

[html.sobokartti-volkskunstvereinenging./](http://html.sobokartti-volkskunstvereinenging./)

<http://wawasansejarah.com/seni-pertunjukkan-indonesia/>

<https://benysusanto31.wordpress.com/seni-pertunjukan/>

<https://www.scribd.com/doc/97910821/BAB-II-gedung-pertunjukan-dan-pengembangan-seni-tari-di-luwu-timur>

<http://www.peraturan.go.id/uu/nomor-10-tahun-2009.html>

<http://www.kajianpustaka.com/2015/06/pengertian-dan-jenis-usaha-pariwisata.html>

Wawancara D. Soertisno (50 tahun)

Wawancara Akso Prabu Wisnuadji (48 tahun)

